NEC

アーケードカード発売記念
「マイキャラテレカ ぜったいもらえるキャンペーン」実施中!!

期間
8月末日まで

「餓狼伝説2」「龍虎の拳」「ワールドヒーローズ2」「餓狼伝説スペシャル」の4タイトルのうちいずれか2本をお買い上げの方に、29種類のオリジナルキャラクターテレカのなかからお好きな1枚をプレゼント！ ※詳しくはパッケージ中の取扱説明書をご覧ください。
※お問い合わせ先:「ぜったいもらえるキャンペーン事務局」TEL.03(3294)2210

ソフト

外魔境III（仮）

超大作RPGの続編は、アーケードカード専用で登場！
価格未定／発売日未定
©HUDSON SOFT ©RED （ハドソン）

PCエンジン CD・ROM²
アーケードカード専用ソフト
6月24日㈮発売予定
希望小売価格5,800円（税別）
©NEC Home Electronics, Ltd. ©KOGADO STUDIO
（NECホームエレクトロニクス）

大容量18メガRAMでますます無敵!! アーケードカードでCD・ROM²が変わる!!

アーケードカードがあれば、続々登場する対応ソフトもより快適に楽しめる！
一枚あればゲームが変わる最強のアイテム、それがアーケードカードだ!!
●エメラルドドラゴン（NECホームエレクトロニクス／発売中）
エリアごとのデータ読み込み回数が減少。テンポよくストーリーにのめり込める。
●THE ATLAS（アートディンク／発売中）
データ読み込み回数が減少。プレイ中のBGMが美しいCD音源になり、探検がさらに盛り上がる。
●ブランディッシュ（NECホームエレクトロニクス／6月17日㈮発売予定）
データ読み込み回数が減少。突然の場面転換でも、データーロード待ちがない。

アーケードカードPRO
（スーパーシステムカードVer3.0機能内蔵 CD・ROM²用）
標準価格17,800円（税別）

アーケードカードDUO
（DUO、DUO-R、スーパーCD・ROM²、LD・ROM²用）
標準価格12,800円（税別）

好評発売中!!

PC Engine DUO-R
PCエンジン デュオ-R 標準価格39,800円（税別）

お問い合わせ先は NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

CONTENTS

NECアベニュー株式会社
広報 宣伝担当
徳間 愛

愛(まな)の日記♡

愛は短大を無事卒業し、NECアベニューに就職しました。仕事内容はPCエンジンソフトの広報だけど、今はまだ電話取りをしていろんな会社や担当の人の名前を覚えています。出勤初日には名刺をもらって感激。いつもPCエンジンファンを読んでもらっているキミに最初の1枚をあげるね♡

COVER
●原画／高田明美
●彩色／スタジオK
●CG／小林功一郎
●デザイン／川田博

<発売>株式会社徳間書店　<編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／栃窪宏男　●編集人／山森尚　●編集委員／村田憲生　●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭　<編集>●スタッフ／〔東京〕石井基之・伊藤明照・川添聡志・高島寿洋・豊田恵・鳴澤猛司　〔仙台〕飯塚宝・石塚宏治・伊藤克則・伊藤由美・佐藤和広・千田誠行・福島純一　●アシスタント〔東京〕相崎勝保・青木基至・大野哲次・片川直哉・福岡雅司・前田健志　〔仙台〕砂金雅彦・大石美智子・千葉保弘　<広告>●次長／和田秀実　●スタッフ／田中聡・加藤千香子　<製作管理>●室 長／杉山 実　●アシスタント／佐藤理恵　<デザイン>●AD／川田博　●スタッフ／〔仙台〕鈴木徳房　●アシスタント／〔仙台〕板橋里佳・鶴間宜匡　<協力>●校閲／笠原紀彦　●編集／三浦昭彦　●写真／浜野忠夫・藤井憲治　●デザイン／アドバンス・伊藤デザイン室・今村奈緒美・株式会社アワーハウス・株式会社マッシュアイランド・K'S工房・ミニズ　●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・株式会社日創・有限会社湯目写植工芸　●印刷／大日本印刷株式会社

※本誌掲載の画面写真は、スペック内の開発状況が100%となっているもの以外は開発中のものを掲載しています。
※愛の日記♡はフィクションです。

話題作追っかけ特報
SPECIAL

新作情報

超新作速報

※本誌3月号と4月号で行った「魔導物語アイデア募集」の採用アイデアの発表は、6月30日発売の本誌8月号誌上で行います。

GAME INDEX

スペック表の見方

Hu
Huカード(4Mbit)
CD
❶
❷スーパーCD-ROM²専用
❸メーカー名:アスク講談社
❹発売予定日:4月15日
❺予定価格:8800円(税別)
❻ジャンル:ロールプレイング
❼継続機能:バックアップメモリ
❽その他:なし
❾開発状況:**80**%(4月15日現在)

❶媒体 HuはHuカード、CDはCD-ROMを意味します。
❷対応機種（容量） Huカード、CD-ROMのそれぞれの対応している機種を示します。また、Huカードは同時に容量も表記しています。
❸メーカー名 原則として発売元のメーカー名を示します。
❹発売予定日 この本を作っている時点での発売予定時期を示します。
❺予定価格 メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
❻ジャンル 編集部で判断したソフトの種別を示します。
❼継続機能 ソフトに継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。また、ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略している場合があります。
❽その他 ソフトに周辺機器を必要とするような機能が付加されている場合、その形態を示します。
❾開発状況 ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに選んでもらったものです。また、カッコ内はその確認を行った時期を示します。
※メモリベース128やセーブくん、PCエンジンマウス、アベニューパッド6などに対応しているが、それ自体がなくてもゲームをプレイする際に支障をきたさない場合はスペック内に記載していません。

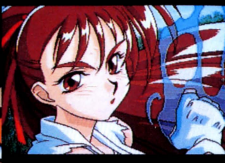
●ウル技に関する質問は
☎022-213-7555

●それ以外の記事に関する問い合わせは
☎03-3459-8011

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜～金曜の午後4時から6時の間、上記の番号で受けています。質問は本誌に関することのみで、ゲームの解答やヒントに関してはお答えできません。

●広告掲載に関するお問い合わせは
☎03-3435-0062

※なお、4月29日～5月5日まで、ゴールデンウィークのため徳間書店インターメディア全体がお休みとなっております。

GIGA 戯画
ADVANCED
V.G.
ヴァリアブル・ジオ
いまの世の中、
カワイイだけじゃ生きて行けない!
期待の本格対戦型ハードコアACT遂に登場!
●パソコン版のビッグタイトルが遂にPCエンジン版へ超移植完了!●パソコン画面を大暴れした美少女キャラ6人に、新しくオリジナルキャラ3人を追加●ひとまわり大きくなったキャラ。より速くよりスムーズに繰り出される技でさらにエキサイト●キャラクターデザイン木村貴宏氏(アニメアール:ダーティペア・FLASH)●松崎健一氏(機動戦士ガンダム・超時空要塞マクロス)シナリオによるストーリーモードを用意●総勢14名の豪華声優陣が共演●OVA、TVアニメを越えた、本格的対戦ACTゲームなのだ●2P対戦や、同キャラ対戦も楽しめるぞ
SUPER CD·ROM² SYSTEM
PC Engine
PCエンジンスーパーCD·ROM²専用
7月22日発売 価格8,800円(税別)
企画・販売/株式会社テイジイエル販売 〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号高栄松ヶ枝ビル TEL.06(353)5215(代) 開発/有限会社戯画 〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番1号高栄松ヶ枝ビル TEL.06(352)6873

3DO Magazine

スリー・ディー・オー・マガジン

創刊

本誌掲載ソフト●ウルトラマンパワード／チキチキマシン猛レース／京都鞍馬山荘殺人事件／ペブルビーチの波濤／THE LIFE STAGE／トータルエクリプス／鉄人／ドクターハウザー／娯楽の殿堂／ファイアボール／クラッシュ・アン・バーン／バーチャル・ホラー〜呪われた館〜／ドラゴンズレア／ステラ7〜ドラクソンの逆襲〜／武／ファラオの封印／時を超えた手紙／黒き死の仮面／プロフェッショナル麻雀悟空／NFLマッデン・フットボール／スーパー・ウイングコマンダー／囲碁タイムトライアル／パワーズキングダム／将棋スペシャル／ノンタンといっしょ〜のはらであそぼ〜／Putt-Putt Goes to the Moon／Lemmings／Oceans Below／The Animals！／20th Century Video Almanac

CD-ROMのソフトがついてオールカラー980円！

全16タイトル

CD-ROM収録ソフト★印は実際にプレイできます

ドクターハウザー★／バーチャル・ホラー〜呪われた館〜★／ペブルビーチの波濤★／ファイアボール★／時を超えた手紙★／ウルトラマンパワード★／チキチキマシン猛レース／鉄人／娯楽の殿堂／ライフステージ／ノンタンといっしょ〜のはらであそぼ〜／京都鞍馬山荘殺人事件／バーニングソルジャー／黒き死の仮面／武（タケル）／ファラオの封印

好評発売中!! お求めはお近くの本屋さんへ。

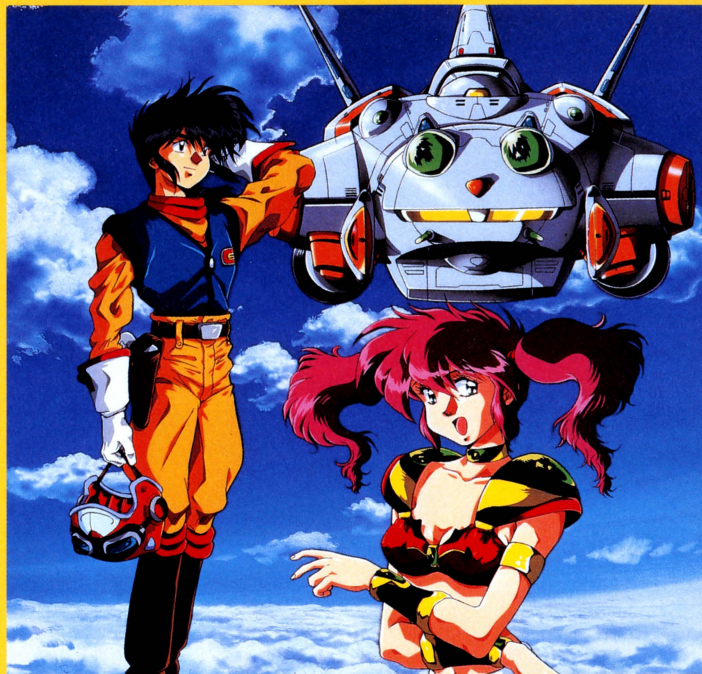
（ないときは本屋さんで注文してね）

徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03(3433)6231（代）

近くに本屋さんがなくてどうしても手に入らない場合は下記にご相談ください。
〒105 東京都港区新橋4-10-7徳間書店インターメディア「メディア管理室」☎03(3578)0291

PCエンジンユーザー

美人声優の熱唱が聴ける！
彼女たちのナマの声を伝える！

付録CDにはオープニングソングを収録し、声優たちの歌声をお届けする!!
そして、彼女らにインタビューを敢行、その素顔に迫る!!

歌：高山みなみ
コズミック・ファンタジー4
銀河少年伝説
〜突入編〜
♪コズミック・ファンタジー

歌：金月真美
ときめきメモリアル
♪ときめき

歌：冨永みーな/笠原弘子/かないみか
誕生〜Debut〜
♪ヴィーナスの誕生

のための SUPER Famicom Magazine

新作のBGMも聴ける!

ドラゴンナイトIII ほか、ここでしか聴けないオリジナルシンセバージョンや、5月に発売される新作ゲームを網羅したBGMなど、全37曲を収録した付録CDは聴き逃せない!

データで実証的に攻略!

保存版 攻略Special

ときめきメモリアル

ほか、各機種注目作を6本攻略!

注目美少女が続々登場!

That's Virtual Idolも好評連載中!

SUPER Famicom Magazine

6月情報号

5月9日ごろ発売予定

予価1480円

徳間書店インターメディア

とってもリアリティがあって、瑠衣が私に似ている所がたくさんあって楽しめました。感想を聞かせてね。

水樹瑠衣:吉田古奈美

内容が細かくて深くて……夢の中のシーンは、朋美がひと味違って楽しかったです。素敵な初恋をしてね。

片桐朋美:井上喜久子

超豪華声優陣

初恋物語&電脳天使ミニAVG出演

片桐朋美：井上喜久子	お父さん：沢木郁也	フォルシーニア：天野由梨
水樹瑠衣：吉田古奈美	お母さん：小池克枝	クレアリデル：松下美由紀
城島理紗：椎名へきる	園田くん：坂本千夏	エインデベル：椎名へきる
水樹結衣：荒木香恵	名木田先生：伊藤美紀	リアムローダ：岡本麻弥
秋　桜子：まるたまり	プレイヤー：細井　治	リガルード神：西村知道

電脳天使ドラマ『天使たち対ベスティア』出演

フォルシーニア：天野由梨	リアムローダ：岡本麻弥	岡田馨子：水沢　潤(上原慶子改め)
クレアリデル：松下美由紀	ミリネール：荒木香恵	フォル2/アクエリュース：兵藤まこ
エインデベル：椎名へきる	英　貴也：細井　治	

挿入歌『星遊び』　歌：椎名へきる

海岸シーンのちょっといけずな理紗ちゃんがプリティ。ダメでもあきらめずに何度もチャレンジしてほしいな。

城島理紗：椎名へきる

初・恋・育・成・シミュレーション

初恋物語

PCエンジンスーパーCD-ROM²専用　PCエンジンマウス対応

同時収録!!

ドラマ　電脳天使『天使たち対ベスティア』

へきるチャンが歌う挿入歌『星遊び』

もちろん、電脳天使のオープニングミニAVGもプレイできます！

120通り以上ある初恋の行方……
アナタだけの初恋、育ててみませんか？

PCエンジンソフト参入第二弾!!

大好評絶賛発売中！

価格 7,800円(税別)

脚本／ゲームデザイン：古雅ちはや
イラスト／原画：まみやなつき

TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.
制作・発売／徳間書店インターメディア㈱　〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL03-3432-4471
販売協力／㈱徳間書店　〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 TEL03-3433-6231
販　売／徳間ジャパンコミュニケーションズ　〒105 東京都港区西新橋1-17-16 TEL03-3591-9163

予約しないと
一生後悔もの
でしょ！

オリジナル・ビデオ・アニメーション
越智一裕監督作品

コズミック・ファンタジー

——銀河女豹の罠——

Ⓒ1994越智一裕・TTT

8月25日 セルビデオ&レーザーディスク 越智先生描き下ろしピンナップポスター付き 同時発売！
(税込：¥4,800)　(税込：¥6,800)

- 製作／日本テレネット・徳間書店・徳間書店インターメディア
- 原作・脚本・キャラクターデザイン・監督／越智一裕
- 作画監督／渡部圭祐
- メカニックデザイン／小原渉平
- キャスト／ユウ：高山みなみ　サヤ：高田由美、他
- 制作／自転社
- 45分／カラー／スタンダード／ステレオHi-Fi
- 発売元／徳間書店
- 販売元／徳間ジャパンコミュニケーションズ ☎03-3591-9163

超人気！PCエンジンRPGが
遂にオリジナルアニメーション化!!
広大な銀河の自由と平和を守る為、
ユウとサヤの闘いが今始まる！
(もちろんお約束もあります♡)

(キリトリ線)

コズミック・ファンタジー　予約申込書

ご購入希望 [ビデオ・LD] (いずれか○で囲んで下さい)		
お名前	年齢　歳	性別　男・女
ご住所	特約店名	
電話番号		

すばやい人だけ得をする！予約購入でもれなく素敵なプレゼント差し上げます!!

ただいま、当作品のビデオまたはＬＤをご予約いただきますと、もれなく越智先生描き下ろしイラスト付きの缶ペンケース(非売品)を差し上げます。予約申込書に必要事項を記入し、お近くのレコード店、ビデオ店に予約申し込み下さい。(7月末日までの予約のみ有効)
さらに、ご購入いただきましたビデオまたはＬＤに封入の応募券とＣＤに封入されている応募券を合わせてお送りいただきますと、抽選で1,000名様に越智先生描き下ろしイラスト付きのオリジナルスタッフジャンパーを差し上げます。このチャンスぜひともお見逃しなく！

気になるあの作品の情報をトコトン掲載

話題作追っかけ特報 SPECIAL

読者アンケートから集計した前人気ベスト8のゲームが勢ぞろい。開発状況やゲーム内容の気になる部分をすべてチェック。発売直前の人気ゲームから、期待度特大の超話題ゲームまで、追っかけまくりの総力特集30ページだ!!

※以下ゲームタイトルの下に記載した得票数とは、読者アンケートから無作為に1000通を選び購入希望ゲームを集計したものです。前回順位とは前号での人気度です

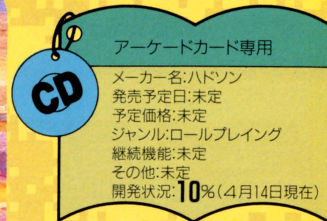
話題作追っかけ特報 SPECIAL

前人気1位 天外魔境III

前回順位 6位 得票数 162票

タイトル発表から、ほぼ進展はないのだけれども…

CD

アーケードカード専用
メーカー名:ハドソン
発売予定日:未定
予定価格:未定
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:未定
その他:未定
開発状況:10%（4月14日現在）

先月号でやっと情報をお伝えした『天外魔境III』。以来何も音さたがないが、実は水面下で、着々と開発が進行しているようなのだ。

気になる3つの「どこまで」を徹底チェックする

現在公開されている『天外魔境III』の資料は、イメージイラスト2点、キャラクタイメージイラスト1点、そして広井王子氏のコメント1点の、合計4点のみ。今回は、この資料だけではわからない気になる開発状況を、取材によって徹底チェックする。開始したばかりのこのプロジェクト、はたしてどこまで進んでいるのだろうか。

『天外魔境III』に対する意気込みを語る、広井王子氏のコメントだ

①スケジュールはどこまで決まっているのか

このゲームに関しては、今までにタイトルと媒体が決定しているだけ。それ以降、今後どのようにスケジュールを進めるかについて、ハドソン広報の山崎氏に聞いたところ、まだプロジェクトが始まったばかりであって、とりあえず画面を作成しているとのこと。つまりスケジュールに関しては、まだ何も決まっていない状態なのだ。

②制作スタッフはどこまで決まっているのか

制作スタッフに関してもハドソンからの返事は同じ。ほとんど何も決まっていないとのことだった。特に音楽スタッフに関しては、まるっきり白紙の状態であるらしい。しかし、さらに追求したところ、ほんの少しではあるが決定している部分もあることが判明。どうやら進行に関しては、制作スタッフの決定が優先されているらしい。

総指揮は広井王子氏

『天外魔境II卍MARU』では、シナリオを執筆した広井王子氏が制作総指揮も担当していた。今回の制作総指揮も、同様に広井王子氏が担当することがすでに正式決定している。やはり『天外魔境』シリーズの顔は広井王子氏。シリーズ最終作となる今回もすばらしい作品を作ってくれるに違いない。

スタッフ発表は夏？

ハドソン広報の藤原氏の話によると、『天外魔境III』に関する新たな情報を、今年の夏には公開できるそうだ。制作総指揮が決定し、そして制作スタッフ決定に関して、水面下で少しずつ動き始めているらしい。現在の状況から考えて夏に公開できる新たな情報は、制作スタッフである可能性が高い。ハドソンからの新情報を夏までじっくりと待つことにしよう。

③3枚のイラストはどこまで信頼できるのか

これまでに発表された3枚のイメージイラストは、絵師の辻野寅次郎氏が『天外魔境III』をイメージして描いたもの。しかし、これはあくまでも個人的なイメージによるものだ。実際には、広井王子氏のメモを基にスケッチしただけのものであって、これがそのまま『天外魔境III』のものとして使用される見込みはかなり低い。

キャラクタイメージイラスト。全部で3人のキャラが描かれている

船出（？）のイラスト。キャラクタのイラストと同じ少年がいる

月夜のイラスト。この少年もキャラクタのイラストの少年と同一人物

「天外～」が待ちきれない人へ

『天外魔境』シリーズについて詳しく知りたい人にお勧めのものがある。ひとつは、NECアベニューから発売中のCDドラマ『天外魔境　風雲カブキ伝　アメリケン異聞』。価格は2800円（税込）だ。もうひとつは、『天外魔境ＺＩＲＡＩＡ』を小説化した『天外魔境』。角川スニーカー文庫から出版されている。価格は560円（税込）。

4部作の1作目になる

イラストは辻野氏だ

話題作追っかけ特報 SPECIAL

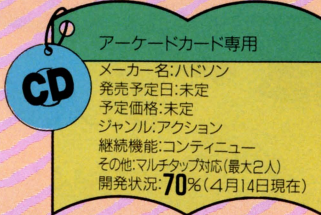
NEO・GEO版完全移植を目指し進行中

前人気2位

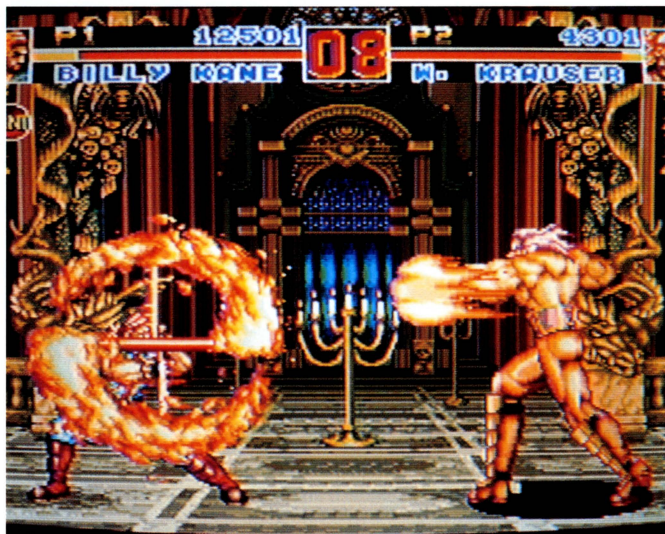
前回順位	2位	得票数	126票

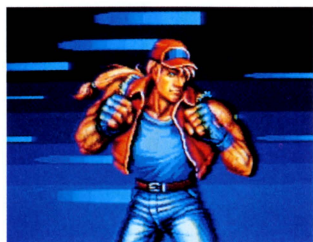
CD

アーケードカード専用

メーカー名:ハドソン
発売予定日:未定
予定価格:未定
ジャンル:アクション
継続機能:コンティニュー
その他:マルチタップ対応(最大2人)
開発状況:70%(4月14日現在)

タイトルが発表された直後から、長期間前人気上位を突っ走っている『餓狼伝説SPECIAL』。今回ついに画面写真を公開するぞ。

PCエンジン版画面写真をついに入手。そん色のないグラフィックに期待大!!

編集部が手に入れた画面写真は全部で7点。どれもNEO・GEO版とほぼ同等の、緻密(ちみつ)なグラフィックに仕上げられている。しかも開発途中バージョンなので、これからさらに詳細に書き込まれていくる可能性もあるのだ。まだキャラを実際に動かせるほど開発は進んでいないが、今夏発売に向けて期待度はさらに高まってくるぞ。

○三闘士のひとりビリー・カーンと、裏世界の帝王ヴォルフガング・クラウザーとの戦い。ビリーの超必殺技も、このとおり完璧に再現されている

○タン・フー・ルーの水墨画のようなステージもみごとに移植

○デモ画面。NEO・GEO版との相違はまったく見いだせない

 ※このソフトはアベニューパッド6に対応しています

前作とはここが違う!! 変更点を総チェック

前作『餓狼伝説2』との違いは大きく分けて3点。まずは使用キャラの人数。前作ボスとして登場した3闘士、クラウザーだけでなく、新たに3人の新キャラを加え、16人へとパワーアップ。そして連続技が使用できるようになり、さらに新必殺技など、キャラの技が多少変更された。これらはすべて忠実に移植されるとのこと。

○使用キャラは総勢16名。この写真には隠しキャラも登場している

○連続技の中に組み込むことのできる超必殺技もある

○新キャラ追加に伴いステージ数も増えた。ここはギースのステージだ

リョウ・サカザキを追っかけ!

NEO・GEO版で隠しキャラとして登場し、対戦でのみ使用できたリョウ・サカザキ。PCエンジン版でも当然登場し、かつ使用もできるのだ。しかもハドソン広報の藤原氏によると、NEO・GEO版のように特殊な操作によって使用できるのではなく、対戦の時に最初から使用できる方向で開発を進めているというのだ! またさらに、可能性は低いが対COM戦でも使用できるようになるかもしれないとのこと。この件については今後詳細を追っていきたい。

○NEO・GEO版では複雑な操作をしなければ使用できなかった

○とりあえずPCエンジン版でリョウが使用できることは確かだ

話題作追っかけ特報
SPECIAL

前人気 3 位

ドラゴンナイトIII

前回順位	9位	得票数	118票

前人気急上昇！　発売が近づくにつれ高まる期待

スーパーCD-ROM²専用
メーカー名:NECアベニュー
発売予定日:6月下旬
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:90%(4月14日現在)

前作『～II』発売の翌月には、もう移植が発表されていたこのタイトル。すでに開発もほぼ終了し、難易度調整を残すのみになっている。

開発もほぼ終了し後は発売を待つのみ！ 気になる完成度を検証

タイトルが発表されたのは1992年の4月号誌上。すでに1年と8ヵ月が経過している。これまでに2回、発売時期が発表されたのだが、結果は延期。その後1年間は発売日未定の状態が続いた。

現在はほぼ開発も終了しており、難易度調整を残すのみとなっている。今月発表された6月下旬という発売予定日も、信用に値する。

厳しいチェックを経てビジュアルが完成

このソフト最大のウリといえば、前作同様、カワイイ女の子たちのちょっとエッチなビジュアルシーン。高いクオリティが求められるため、何度かリテイクがかけられた。このことが発売が遅れた理由の1つ。厳しいチェックを経て完成したビジュアルの美しさは、画面写真を見てのとおりだ。

3月号の開発状況レポートの段階ではまだ完成していなかったオープニングビジュアルも、すでに完成。もうこれ以上手を加える必要がない状態に仕上がっている。

ゲーム立ち上げ直後に見られる、魔王ディードのビジュアル

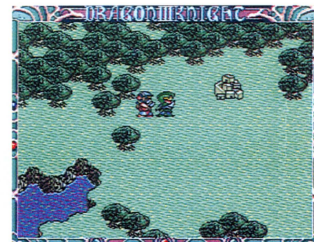
主人公ヤマトタケルの雄姿が見られるオープニングビジュアル

同じくオープニングから。これはPCエンジン版オリジナルの画面だ

かわいい女の子たちのグラフィック。厳しいチェックを受けてきただけあり、そのクオリティは確かにお見事

戦闘シーンもバランスチェックを残すのみ

戦闘は移植というより、完全オリジナル。システムや画面構成ばかりか、敵モンスターにいたるまで、PCエンジン用に一から作り直されている。それだけにかなりの作業時間を必要としたようだ。だが、現在ではダメージ等のバランス調整を残すのみとなっている。

戦闘画面はオーソドックスな対面型。敵モンスターは3.5頭身だ

フィールド画面は見下ろしタイプ。前作は3Dダンジョンタイプだった

アニメーション

戦闘シーンのアニメーションはすでに手を加える必要がない状態になっている。モンスターに対する魔法攻撃や、敵モンスターたちのかわいらしい動きなど、戦闘時のアニメーションパターンは豊富。かわいい女の子系モンスターの中には、ちょっと色っぽい攻撃アクションを見せるものもいるぞ。

戦闘アニメーションはとても派手。画面はルナの魔法フレイムだ

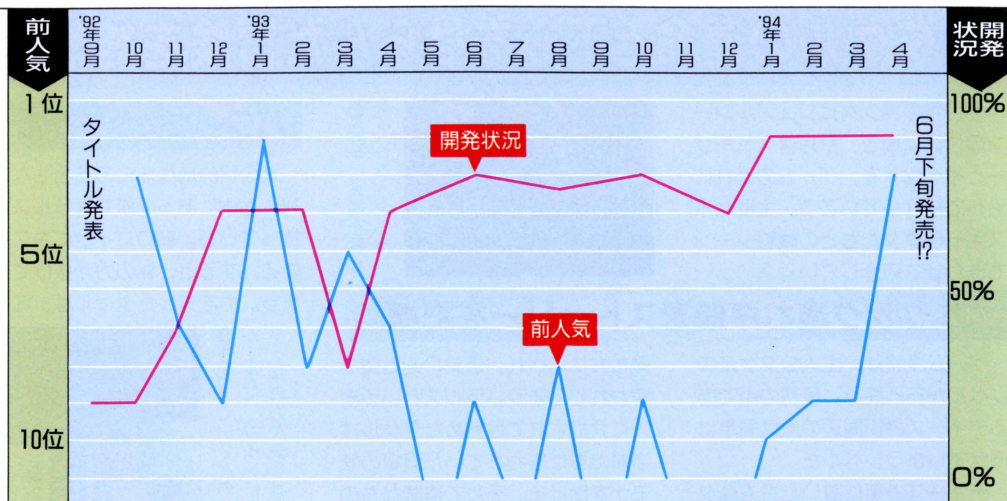
モンスターは女の子系が中心。彼女たちのかわいい動きにも注目だ

参考データ

前人気・開発状況の推移

タイトル発表から現在にいたるまでの、前人気と開発状況の推移をグラフにまとめてみた。

タイトル発表は'92年9月発売の11月号誌上。前作『～II』が発売されて2ヵ月後ということもあり、読者の注目を集めた。ビジュアルは'93年1月に、戦闘画面も2月に公開。7月発売予定と発表された。これに応え、前人気も第2位と急上昇する。

しかし、'93年3月には開発状況が30%まで落ち、同年6月には発売日未定に逆戻り。戦闘シーンのバージョンアップを図る作業と、ビジュアルのリテイクがその主な原因だった。こういったバージョンアップのための微調整により、その後開発状況も70%付近で横ばい状態に。情報もまったく公開されず、発売時期が見えない不安が、グラフ内の前人気に如実に反映されている。

6月下旬の発売は固い

'94年に入ってからは開発状況も90%と高い状態を維持。かつて発売延期になったころとは比較にならないほど情報公開されている。

開発はほぼ終了し、全体としてのゲームバランスのチェックを残すのみ。事実、現在編集部に届いているサンプルROMは、すでに最後までプレイできる状態だ。バランスチェックにしても、戦闘時のダメージなど数値関係の調整が中心。リテイクなどによる大幅な発売延期はまずなさそう。3位にまで跳ね上がった前人気を裏切ることはないだろう。

細部の演出にいたるまでほとんど完成

イベントを普通にクリアしただけでは見落としてしまうような細かい演出も、すでに完全に組み込まれている。その一部を以下に紹介しよう。必要アイテムをわざと忘れていくことで、普段は聞けないセリフが聞けたりもするぞ。

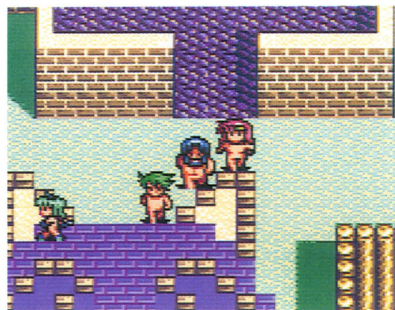
セリフは基本的に肉声

キャラクタ表示

街やフィールドでのキャラクタ表示は装備している鎧(よろい)によって変化する。鎧によってキャラクタの色が変わり、着けていない状態ではハダカとして表示される。3人パーティが仲良くハダカで、チョコチョコ歩いている姿はかなり異様。一度お試しあれ。

ゲーム序盤で見られる主人公タケルの姿。装備は普通の服

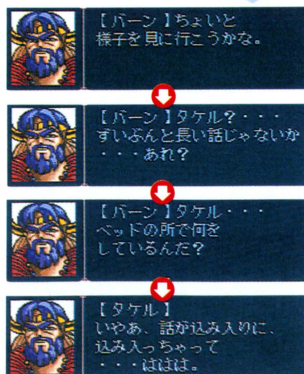
鎧を装備すれば、ほれこのとおり。鎧によって色も変化する

パーティ全員の装備を外してみると、仲良くスッポンポンに。このまましばらく行脚するのもなかなか楽しい

変化するセリフ

街によっては、パーティの顔ぶれによって人々のセリフが変化する場所がある。『～I』の舞台ストロベリーフィールズや、『～II』の舞台フェニックスの街では、主人公タケルの女性遍歴に絡む、笑えるやりとりが楽しめる。クリアをあせって先に進もうとするばかりでなく、仲間が加わったあと前の街に戻ったりしてみると、いろいろなセリフが見つけられるはず。

ストロベリーフィールズ アレナの場合

タケルと2人きりで話したいことがある、とアレナ。2人は別室へ…

タケル・バーンが行くと…

バーンに見られても、そこは男同士。照れはあっても、ごまかせる

ルナが加わっていると…

ルナが呼びにいくと、タケルの態度も一変。ルナは怒りを爆発させる

タケルの運命と下心をはらんだ冒険を終盤まで一挙紹介!!

先月号の美少女ビジュアルシーンの付録に続き、今月はストーリーとイベントを、ゲームの流れに沿って紹介していこう。主要なボスキャラクタたちとの戦闘シーンもあわせて紹介していく。

盗賊に装備を奪われてしまうタケル

サクサク進む序盤でストーリーを把握

ゲーム序盤は、主人公タケルのレベルが25と高い。最初の街であるディーズの街周辺の敵は簡単に倒せてしまうレベルだ。

ディーズの街に着いた主人公タケルは、ちょっとした油断から盗賊たちにのされ、伝説の剣と鎧を奪われてしまう。ラルスという老人に介抱されて目覚めたタケルは、盗賊たちに襲われていた酒場の娘モナを助ける。そして盗賊たちのアジト、リトムス山へと向かう。

盗賊たちに襲われていた酒場の娘モナを救出。最初に出会う女の子だ

装備を奪われ、スッポンポンで街を歩くタケル。当然、変態扱いされる

パワーを失うタケル

次の目的地は北にある名もない村。途中にある関所ではラルスが待っている。彼のコインにキスをする。すると、体の力が抜けてしまう。力を失ったタケルは、名もない村で悪魔フォボスに襲われる。

フォボスとのイベントが終わると、タケルのレベルは1になってしまう。ここまではボスとの戦闘もなく、ストーリーを把握するための前置きとなっている。

ラルスじいさんの言うがままに、コインにキス。タケルの力が失われる

力を失ったタケルのステータス。レベル1になっている

フォボスとの戦いはビジュアルイベント。戦闘はない

冒険の舞台となる広大な3大陸

ゲーム終盤までに登場する街や村、ダンジョンを一挙公開。各地点の数字は、訪れる順番を表す。ただし、プレイヤーの選択により、多少前後が入れ替わる場所もある。

1. ディーズの街
2. リトムス山
3. 名もない村
4. 赤ずきんの家
5. グリムの村
6. コップスの街
7. プリシラの家
8. マシリトの洞窟
9. ティムのすみか
10. ヌーディスト村
11. フェニックスの街
12. タイソンの街
13. 北の墓場
14. ストロベリーフィールズ
15. メリオンスの街
16. カリストの城
17. マーモの村
18. ネコ族の村
19. 犬族の洞窟
20. 妖精の村

フェニックスの街を目指し、ひたすら南下

謎の力によってフォボスが倒された時、タケルの頭の中に女性の声が響く。伝説の剣と鎧を取り戻すために、バーンを訪ねなさい。タケルはその声に従い、バーンが住むフェニックスの街を目指す。

名もない村周辺でレベルアップを図る

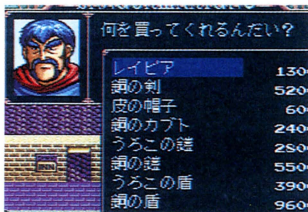
赤ずきんクララを救出

名もない村から東南に向かうと赤ずきんの家がある。ここではオオカミに襲われているクララを助けるイベントが待っている。家に入るとビジュアルシーンのあと、すぐにオオカミとの戦闘に入る。この戦闘が、初めてのボス戦にあたる。倒せば赤すきんの家を宿屋代わりに使えるようになる。

赤ずきんの家で戦うことなるオオカミ。初めてのボス戦にあたる

赤ずきんちゃんクララの濃厚なお礼には、さしものタケルもタジタジ

変態マシリトとの死闘

プリシラの家ではプリシラが小悪魔たちに襲われている。小悪魔と吸血鬼を倒すと、プリシラがマシリトを倒してほしいと頼んでくる。マシリトはプリシラがはいたソックスを集めているという変な趣味をもっている悪魔。プリシラの家の北にその住みかがある。

プリシラの家に行く前に、コップスの街で装備を整えておきたいもの

洞窟の奥にはプリシラのソックスを収集しているマシリトがいる。こいつは２種類の妙な攻撃を仕掛けてくる

マシリトを倒し、お礼を受け取る。重要アイテムももらえる

バーンを仲間に加えて新たな目的地へ向かう

コップスの街の東に、フェニックスの街へ抜けるための山道がある。しかし、ここにはティムという化け物が居すわっている。こいつは、魔法の鏡というアイテムでしか倒せない。

山道を抜けて東へ向かうと、道しるべが立っている。ここで南に行けばヌーディスト村へ行ける。北に行けばフェニックスの街だ。

山道をふさぐ魔物ティム。こいつを倒すには魔法の鏡が必要だ

ヌーディスト村はサブイベント。入場料300ゴールドが必要となる

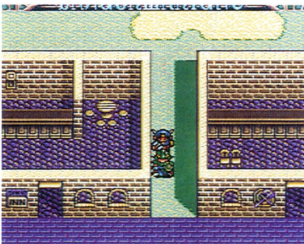
フェニックスの街

フェニックスの街では、バーンが仲間に加わる。前作の舞台だけに、懐かしい女の子たちが登場する。ビジュアルで登場するのはケイトだけだが、他の女の子たちとの会話も思わずニヤリとする内容。

前作の舞台となった街

相変わらず筋骨隆々のバーン。かわす言葉にも、気心知れた２人の友情が…

ディーズの街に異変が

伝説の剣と鎧の行方を探るべく、まずは、バーンの提案でディーズの街へ戻る。ディーズは、フェニックスの街のすぐ北にあるのだが、途中を大岩に阻まれていた。力持ちのバーンが仲間になったことで、この大岩をどけて通れるようになる。行くと、ディーズは闇に襲われており、人影が消えている。

人けのないディーズの街。お店にも誰もいない。何か様子が変だ

残っていたラルスじいさんの話では、ある日突然闇が襲ってきたとか

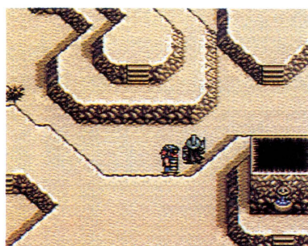
下心丸出しでモンスター退治に参加

カリストの街を目指して東へ進むと、タイソンの街にたどり着く。タイソンは武道と商売の街。折しも開かれていたモンスター退治のイベントに、タケルとバーンは、賞品に目がくらみ参加する。

タイソンの街。コロシアム風に表示

北の墓場の地下

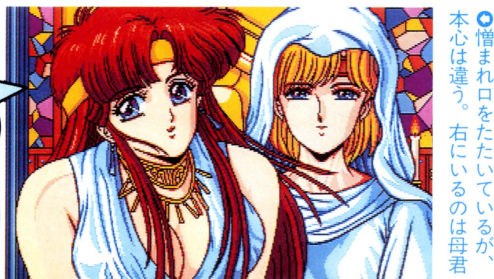
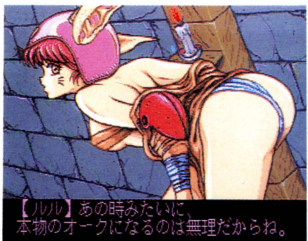
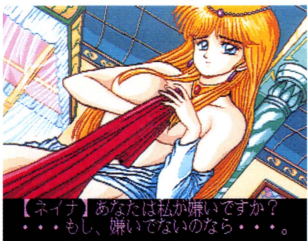
モンスターを退治すべく、街の北にある墓場の地下に行く2人。だが、結界が邪魔をして奥に進めない。そこで2人は、魔法使いの修行を積んだルナの力を借りにいく。

クレアの〇〇〇とは、一体なんぞや

墓場の地下は複雑なダンジョン。宝箱にはある重要アイテムが眠る

たどり着いた墓場の最下層には結界が。弾き飛ばされ外へ逆戻り

ルナが仲間に加わる

ストロベリーフィールズに入るには封風の小枝と倒錯の木の実が必要。ルナには街の教会で会うことができる。ここは『〜I』の舞台であり、タケルは女の子たちの歓待を受けることになる。ビジュアルシーンもたっぷりあるぞ。

街へ行くにはアイテムが２つ必要

憎まれ口をたたいているが、本心は違う。右にいるのは母君

女性だけの街だからビジュアルシーンもたっぷり。この娘はルル

ストロベリーフィールズの王女ネイナ。タケルにある決心を告白する

ディーズの住人を救出

ルナが仲間になったら墓場の地下へ再突入。奥にあった結界はなぜか消えており、代わりに悪魔が2匹待っている。こいつらを倒したら、ディーズの街の人々をさらった悪魔フェーベとの戦いとなる。

まずはこいつらと対決

下心から参加したこのイベント。でも、結果的にはディーズの街を襲った悪魔、フェーベと対決することに！

戦いに勝ち、囚われていたモナを救出

豪華賞品、クレアの〇〇〇に胸躍る

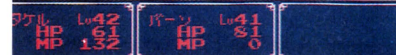
伝説の剣と鎧を求めてカリストの城へ

きっかけは下心だったとはいえ、とにかくディーズの住人は助け出した。次の目的地はカリストの城。このダンジョンには魔の9つ階段があり、ある決まったパターンで階段を上り下りしないと先へ進めない。通り抜ける方法は、メリオンスの街へ向かう途中の道しるべの裏に書かれている。見落とすと大変な苦労を強いられるぞ。

金持ちの街メリオンス

カリストの城に突入だ

9つ階段は、正しい順序で通らないと永久に抜けられない難所だ

ダンジョンの途中ではぐれてしまったルナに再会！と思ったら、実はサイミス。タケルとバーンの２人で戦う

見知らぬ土地に放り出された3人

カリストの城をクリアすると強制的にワープさせられる。着いた場所は3人が見たこともない土地。とりあえず伝説の剣と鎧を求めて先へと進むことになる。

ここまで来るとタケルたちも自分たちを導く何者かの力、運命に気がつき始める。タケルをつけ狙う悪魔たちの意図とは？　ストーリーは佳境へと向かっていく。

◐カリストの城からワープで脱出。着いたところは見慣れぬ土地

◐この辺りのモンスターは前の土地とは比べものにならないほど強い

マーモの村に到着

ワープ後最初にたどり着くのがマーモの村。非常に小さな村だが、村人の話によると地下があるらしい。だが、地下へ行く階段には見張りがおり、タケルたちは入れてもらえない。また、悲しみの玉というものがあるという話も聞ける。これらの話は、もう少しストーリーが進んでから役に立つ。

◐村に着けばひと安心

【子供】
ここはマーモの村さっ！！・・・
じまんだけど、
地下にも村があるんだぜっ！！

◐地下があるらしいが…

ネコ族の村での依頼

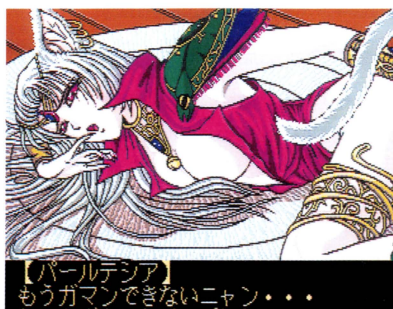
ネコ族の村は、マーモの村のはるか北にある。ここには、2本足で歩く妙に色っぽいネコたちが住んでいる。ネコたちの声を使ったこの村のBGMは非常に愉快。

話を聞くとネコマタタビを犬族に奪われてしまい、困っているとのこと。別に犬族に恨みはないが、美しいネコ、パールテシアに頼まれてイヤとも言えず、タケルたちは犬族の洞窟に向かう。

◐ネコ族の村は、ネコの顔になっている

◐犬族の洞窟は、ネコ族の村の北にある

犬族のボス
シヴァ1号が現れた！
犬族ボスが現れた！
シヴァ2号が現れた！

◐◐犬族のボスは弱いが、手下の2匹がとてつもなく強い。だがこいつらを倒さなければ、彼女のお礼は受けられない

最終目的地“メシアの神殿”は近い

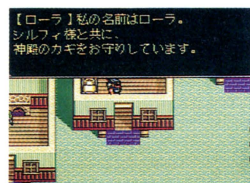
マーモの村やネコ族の村では、メシアの神殿に関する情報がいろいろと聞ける。この神殿には、どうやら伝説の剣と鎧があるらしいことがわかる。だが、神殿に入るには悲しみの玉と神殿のカギが必要。何かの力により、ここまで導かれてきたタケルたちの旅は、いよいよ大詰めを迎える。

◐メシアの神殿に関する情報は重要

妖精たちが住む村へ

神殿のカギは、妖精の村にある。訪ねてみると、確かに村の中央にカギが祭られている。しかし結界の力で厳重に守られており、手を出せない。タケルたちは妖精たちのリーダー、シルフィにカギが必要なわけを説明するが、彼女は、神の許可なしには渡せない、と静かに、しかしかたくなに拒否する。

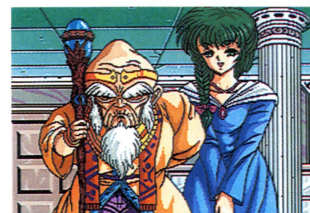
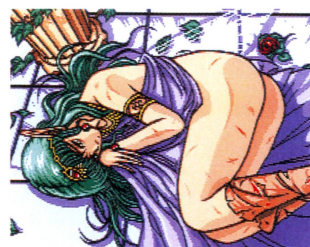
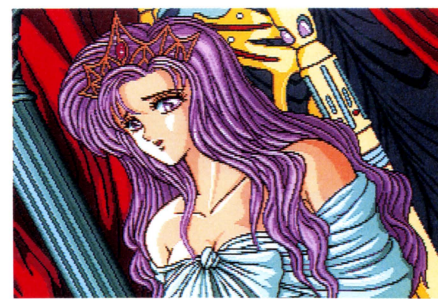
◐妖精の村は湖。知らないと見落とす

◐画面右下に光輝く神殿のカギが見える

◐◐妖精たちは、神から預かった神殿のカギを、大切に守っている。とてもじゃないが、無理に奪うことはできない

行くアテを無くした3人、そして…

悲しみの玉、神殿のカギ。いずれも在りかはわかっているのだが、入手できない。神殿への道は閉ざされてしまったかに見えた…。

この後の展開はまさにクライマックス。今回の冒険が意味するもの、そしてタケルの出生に関する秘密が次々と明らかにされていく。

◐マーモの村の村長とその娘アリス

◐最終目的地の神殿でタケルたちを待つ女神メシア。彼女の意図とは？

◐何者かに襲われた妖精の村。傷ついたシルフィの姿が痛々しい

話題作追っかけ特報

SPECIAL

前人気 4 位

ときめきメモリアル

前回順位	11位	得票数	98票

今まで伝えられなかったイベントのヒミツとは？

スーパーCD-ROM²専用
メーカー名:コナミ
発売予定日:5月27日
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

5月の発売を控えて人気が急上昇した『ときめき〜』。今回はこのゲームの特徴であるイベントについて、メーカー取材により徹底検証。

完成直前のサンプル版で「ときめき」のヒミツを公開!

今回は完成直前のサンプル版を基に、今まで伝えられなかったイベントのシステムを徹底検証する。またメーカー取材でつかんだヒミツのイベントも併せて公開しよう。

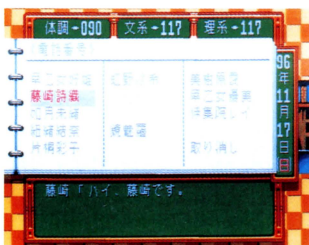
今回のサンプル版の内容については「イベントのシステムがほとんど組み込まれたほぼ完成版」と、メーカーの弁。また、完成版では「詳しくはヒミツですが、女のコに告白されるイベントと、エンディングが追加されます」とのこと。

平日 ミもココロも磨いてね♡

ゲームはアイコンでコマンドを選択することで進んでいく。月〜土曜までの平日は、日曜の夜にコマンドを入力したスケジュールが一気に行われる。平日に選択できるコマンドはすべて自分を鍛練する内容のもの。各パラメータは、1つの値を上昇させると他の値が下がるため、バランス良く上昇させていくことが重要になっている。

平日には自己鍛練を行う。各パラメータの上下は運動している

休日 女のコをデートに誘おう!

休日には電話が使えるので、クラスメートの早乙女クンに女のコの情報を聞いたり、女のコをデートに誘うことができる。デートは3つの選択肢の中から1つ選んで答えることで、女のコに与える印象が変化するアドベンチャー形式。女のコの気持ちをうまくつかむためには、早乙女クンが教えてくれる女のコの個人情報は超重要だ。

早乙女クンに女のコの電話番号を聞いたらさっそくかけてみよう

デートは簡単なアドベンチャー形式。ピッタリの答えを選ぼう

さまざまなイベントで実力を試される

このゲームの最大の特徴は多種多様なイベントにある。大まかに分類すると定例イベントと突発的なイベントに分けられるが、ミニゲームやRPG風の戦闘なども盛り込まれプレイヤーを飽きさせない工夫となっている。もちろん直接女のコと関わるイベントもあり、日頃の自己鍛練の成果やオトメの心を見抜く実力が試される。

女のコが校門で待っていてくれることもある。仲良く一緒に帰れる

定期イベント

定期的に起こるイベントは、年3回の期末テストや体育祭、文化祭、修学旅行といった学校行事が主となっている。特にテストでは学年内の順位が出るので学習の成果が一目で分かる。またクラブに所属していると、夏の合宿や文化祭でもイベントが展開される。

学校外でもバレンタインデーやクリスマスパーティ、初詣などのイベントが用意されている。

期末テスト。赤点を取ると補修になるので日頃から勉強をしておこう

体育祭でのミニゲーム二人三脚。この他にもいろいろ用意されている

突発イベント

突発的に起こるイベントは、コマンドの実行中に突然割り込む形で展開される。女のコと出会ったり、一緒に下校するというもののほか、クラスメートの早乙女クン主催によるダブルデートなどもある。突発イベントのほとんどは、女のコと直接コミュニケートする内容のものが多くなっている。

遊園地でのダブルデート。ハッキリ言って早乙女クンはいいヤツだ!

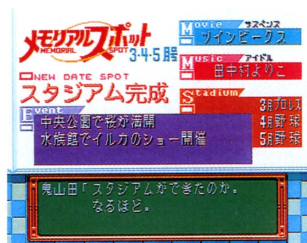
※このソフトはPCエンジンマウスに対応しています。

女のコとのコミュニケーションを深める重要なイベントをチェック

イベントの中でも特に重要なものは、プレイヤーの判断や選択により女のコに与える印象が変化していくもの。ここで紹介するイベントは、女のコに自分をアピールするチャンスではあるが、判断のミスで怒らせてしまうこともある。また大勢の中からたった一人を選ばないといけないイベントもあり、プレイヤーを悩ませるのだ。

クラブ活動など女のコと仲良くなるチャンスは結構ある。見逃すな！

デート　会話で女のコの心をつかめ！

女のコに好意を持ってもらうためには、デートに誘い好印象を与えることが必要だ。重要なのは誘う場所とそこでの会話。3つの選択肢の中からそのコにピッタリの答えを見つけることができれば成功だ。そのためには女のコの個人情報とデートスポットの情報を常にチェックする必要がある。

情報誌のチェックは欠かせない

3つの中から選んだ答えによって女のコに与える印象が変わってくる

女のコの反応はすべて表情で表される。ポッと頬を染めるのが可愛い

クラブ活動　女のコに出会えるチャンス

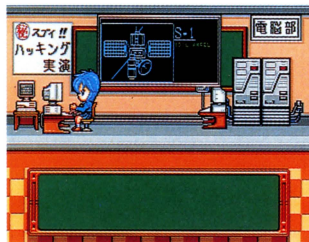
クラブは運動系・文化系合わせて11のクラブの中から好きなものに所属できる。クラブに所属していると、同じクラブの女のコと出会いのチャンスがある。特に夏休みに行われる合宿では、肝試しのイベントで女のコと出会える確率が高くなっている。より多くの女のコに出会うためにはクラブを次次に変えていくのも一つの方法だ。

クラブの選択は、女のコとの出会いに影響するだけにとても重要だ

夏合宿では女のコと出会うことができる。このコは水泳部の清川サン

文化祭　2通りのパターンがある

文化祭では、文化系クラブに所属している場合は展示や出し物などの出展のイベントになり、それ以外はお客として出展を見て回るイベントになる。出展のイベントでは、それぞれのクラブに応じたミニイベントがあり、同じクラブの女のコと親ぼくを深める。

お客側の場合は女のコと一緒に出展を見て楽しむことができる。また、自分1人で好きな女のコが所属している文化系のクラブを訪れ、彼女が参加しているミニイベントを見ることもできる。

文化系のクラブに入っていると、主催するミニイベントに参加できる

好きな女のコと二人でミニイベントを見学することもできるのだ

修学旅行　自由行動日が重要

修学旅行は高校2年のときに1週間の日程で行われる。行き先は北海道、京都・奈良、沖縄の3つのコースから好きなものを選べる。

旅行の日程中に2日間ある自由行動日には、好きな女のコを誘って一緒に出かけることができる。この自由行動のときには、女のコとより一層親しくなれる隠しイベントなども用意されている。

お目当ての女のコを自由行動日に誘いだそう。一人しか選べないぞ

美しい景色の中で2人きり。恋心も思わず高まるというものだねぇ

初詣　あのコが迎えにやってくる

毎年1月1日には、女のコを誘って、初詣にいくことができる。このとき自分に好意を持ってくれている女のコがいると、わざわざ自宅まで誘いにきてくれるのだ。

また、違うコと出かけたい場合には、誘いを断りこちらからお目当ての女のコを誘うこともできる。

神社では、恋愛成就の祈願やおみくじを引くことができる。

誘いを断って他のコと出かけることも、できる人にはできるだろう

女のコに誘いにきてもらうには、もちろんそれなりの努力が必要だ

女のコのハートをつかむためには パーソナルデータの研究が必要だ

『ときめきメモリアル』に登場する女のコはここに紹介する11人。隠れキャラについてはヒミツだ。

女のコ一人一人についての設定はとてもきめ細やか。それぞれが個性的に性格付けされている。

気難しい彼女たちの好みを見抜くのはなかなかタイヘン。デートでの会話や誕生日のプレゼントなどプレイヤーを悩ませる要素はたくさんある。一度のプレイで彼女たち全員に出会えるとも限らない。

ここでは日本一のプレイボーイを目指すキミに、彼女たちの魅力と、それぞれの性格や好みのスポットなどをアドバイスしよう。

早乙女優美（さおとめ ゆみ）

主人公のクラスメート早乙女クンの妹。2年生になったとき後輩として入学してくる。性格は、明るいというより騒がしい。ちょっぴりワガママなところもある。最初から主人公に恋心を抱いている。

中身もカッコもハッキリ言ってコドモ。遊園地へ連れていくと喜ぶかも…。

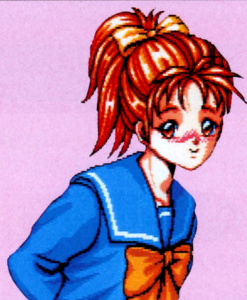
⬆これがときめいている女のコの表情。ここまでくるのはラクじゃない

⬆ホオを染めちゃってカワイイね♡

藤崎詩織（ふじさき しおり）

主人公の幼なじみできらめき高校のアイドル。成績優秀でスポーツ万能。人を思いやり誰にでも優しいという非の打ちどころのない美少女だが、性格はまったく普通で、かたよったところはない。

趣味は音楽鑑賞でクラシックが好き。洋服やアクセサリーなどの好みもいたって普通で、女のコらしく可愛いものを好む。

清川望（きよかわ のぞみ）

水泳部に所属し、日本でもトップクラスの選手。男まさりの性格で言葉づかいもオトコっぽいが、ロマンティックな恋愛を夢見る女のコらしさも内に秘めている。

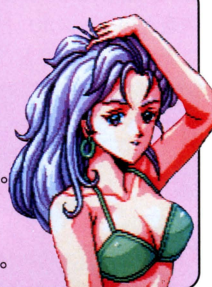
如月未緒（きさらぎ みお）

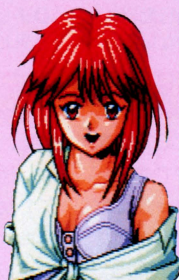
読書を愛する文学少女で成績もなかなか優秀。性格は内気でおとなしく、派手な服装などはキライである。

ゲーム中は文芸部か演劇部に所属している。

鏡魅羅（かがみ みら）

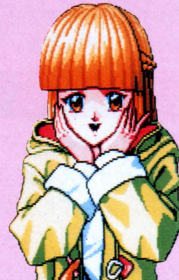
自分の美しさに絶対的な自信を持つ、見栄っぱりで強がりな女のコ。服装はセクシーで高価なものが好き。その反面、気が弱く子供っぽいところを見せることもある。男にはやたらモテる。

朝日奈夕子（あさひな ゆうこ）

明るく行動的な流行敏感少女。ミーハーでうるさいくらいよくしゃべる。

デートスポットについては注文がキビシイが、はやりのモノにはトコトン弱い。ついでに頭も少々ヨワイ。

美樹原愛（みきはら めぐみ）

とにかく目立たない女のコ。異性に対しては特に消極的で、物陰で見つめているタイプ。動物が大好き。

彼女に出会うには、クリスマスパーティがある意味でポイントと言える。

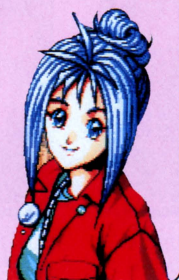
虹野沙希（にじの さき）

明るく家庭的な女のコ。趣味はスポーツ観戦だが自分でするのは苦手。

野球部かサッカー部にマネージャーとして所属している。運動部の間ではアイドル的な存在。

片桐彩子（かたぎり あやこ）

人とはちょっと変わった好みを持つ女のコ。美術部か吹奏楽部に所属。

性格は大ざっぱで細かいことは気にしない。カラオケが好きで、マイクを握ると放さないタイプ。

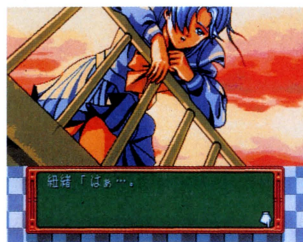
古式ゆかり（こしき）

古式不動産の社長の娘でお嬢様。とにかくおっとり、のんびりとした性格。テニス部に所属している。

一見おとなしそうに見えるが、ホラー映画を好むなど変わった趣味の持ち主。

紐緒結奈（ひもお ゆいな）

頭は良いが理屈っぽい女のコ。物の考え方は理論的で大変クール。世界征服の夢をかなえるため、日夜、怪しげな研究に励んでいる。科学部か電脳部に所属している。

発売直前だから公開できるスペシャルイベントのすべて

今回存在が明らかになったスペシャルイベント。このイベントについてコナミに聞いたところ「このイベントは校内やデートスポットで突然起こるんです。画面が切り替わり、通常画面とは違った女のコたちのビジュアルを見ることができます。女のコの好きなスポットを見抜いてデートに誘えば、きっと意外な素顔を見せてくれますよ。それに女のコとの親密度が一気にアップするという特典もあるんです」ということだ。

屋上でタメイキをつく紐緒サン。こんな場面に出くわすことも…

映画に感動して思わず涙ぐむ如月サン。メガネをはずしてもカワイイ

校内編 ーオベント食べたいー

校内で突発的に起こるタイプのイベントで代表的なのが、女のコがお弁当を作ってきてくれるというもの。

また梅雨時には、傘を忘れた女のコと一緒に、相合傘で帰るというイベントが起こることもある。

女のコの手作りのお弁当を食べられるなんて！ さすがは家庭的な虹野サン。朝日奈にはムリだろうね？

憧れの詩織チャンと同じ傘で帰れる。やはり相合傘は青春の定番だ

重そうな荷物を運んでいる清川サン。手伝ってあげれば評価もアップ

いつもオトコをはべらせている鏡サン。カバンまで持たせるなんて…

職員室で怒られている朝日奈（なぜか敬称略）。ちゃんと勉強しろよ

デート編 ーココロがときめくー

特定のデートスポットで起こるイベントがこのタイプ。女のコの好みがピッタリ一致したときに起こるものと、デート中アクシデントが発生するタイプのものがある。女のコから誘われたときに起こりやすい。

詩織チャンがこんなダイタンな女のコだったなんて。もちろん怖がっているだけなので理性はなくさないで

スポーツ観戦が好きな虹野サン。オイラのことなどそっちのけさ…

コンサート会場でノリノリの朝日奈…サン。頭もか〜るいノリっと

カラオケ女王片桐サン。このコの話しかたは変です。オ〜、リアリー

一見おとなしそうな古式サンが食虫植物を見てニッコリ。危ないヤツ

話題作追っかけ特報 SPECIAL

前人気 5 位

コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 突入編

前回順位	8位	得票数	92票

本誌独占の新情報に注目！ 発売まであとわずか

CD スーパーCD-ROM²専用
メーカー名：日本テレネット
発売予定日：6月10日
予定価格：7600円（税別）
ジャンル：ロールプレイング
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし
開発状況：90％（4月14日現在）

シリーズ第１部完結編として早くからタイトル発表されていた『～4』。ようやく開発が終了し、あとは発売日を待つだけになっている。

4月中に開発が終了する『突入編』本誌ならではの最新情報を大公開

今年４月号でお伝えしたとおり、『～4』は上下巻に分けて発売される。上巻『突入編』は、開発がほぼ終了している。戦闘などゲームバランスの調整や、デバッグも4月中には終わるとのこと。

下巻にあたる『激闘編』も、そろそろ開発がスタートするようだ。なお、ゲームシステムは『突入編』とまったく同じになる。

『突入編』の文字が入ったタイトル画面

上下巻とも基本システムは同じになる

開発に1年9ヵ月を要した理由とは？

『～4』のタイトルが発表されたのは、'92年の本誌11月号。すでに１年9ヵ月が経過している。発表からこれほどまでに時間がかかった理由を、日本テレネットの宣伝担当の鈴木氏にたずねてみた。

「タイトルの発表時期が早かったことが最大の原因です。『～3』のエンディングには『～4』の予告編が盛り込まれていましたから、『～3』発売後すぐにタイトルを発表したわけです。発表からのこの１年9ヵ月には、越智先生がストーリーを考えていた時間や、ゲーム内容を検討していた時間も含まれています。もちろん、シリーズ第１部完結編にふさわしい内容にするため、開発にもジックリ時間をかけました。内容には越智先生も自信を持っていますよ」。

『～3』に盛り込まれた『～4』の予告編より。この時点では、ゲームジャンルすらまだ決まっていなかった

『～4』での新たな試み、アドベンチャーパート。ユウの視点で行動し、世界観にひたることができる

最新サンプル版の変更点をチェック

編集部では、開発がほぼ終了した段階の最新サンプル版を入手した。これは、ゲームとしてはほぼ完成しており、あとはゲームバランスの細かい調整を残すのみという内容のもの。製品版に限りなく近いサンプル版といえるだろう。

この最新版と、今までのサンプル版を比較してみると、細部に若干の変更点が加えられている。開発の途中で、どのような変更点が加えられたのか注目してみよう。

アドベンチャーパート

シリーズ初の試みであるアドベンチャーパートは、比較的早い時期に完成した。そのため、旧版から全く変更されていない。旧版で音声が入っていなかった部分が、仕上がったという程度の違いしかない。アニメーションシーンなども、旧版の時点で、調整する必要がないまでに完成していた。

会話はすべて肉声。ビジュアルシーンでは滑らかにアニメーション

RPGパート

旧版で未完成だった戦闘システムも、最新版ではほぼ完成している。バランス調整は残っているものの、以前は使用できなかった特殊コマンドなどが、完全に使用できるようになっている。

また、旧版はイベントの会話シーンが一部文字で表示されていたが、最新版では肉声になっている。

ユウの特殊コマンド「なだめる」も使用可能に。背景の種類も増えた

旧版では、セリフが文字で表示されていたシケタの村でのイベント

最新版ではセリフが肉声に。喋っているキャラクタの顔が表示される

シリーズ初のアドベンチャーパート その見どころを先取りチェック!!

『突入編』のメインキャラクタは、アルジャーノンチーム。ユウ、サヤ、そしてもんもが活躍する。アドベンチャーパートの主人公は当然ユウ。コマンド選択は、すべてユウの視点で行われる。発売を待つのみとなった今月は、その見どころを3点に絞って紹介しよう。

トレーニングルームでのユウとサヤの会話からストーリーが始まる

ＲＰＧパートへの伏線として、惑星カザーリンへ行くまでが描かれる

① ユウが両親のレイとマイに寄せる思い

ユウの両親については、すでに『～3』のエンディングで、レイとマイであることがほのめかされていた。『突入編』では、よりハッキリとユウの心情が描かれている。

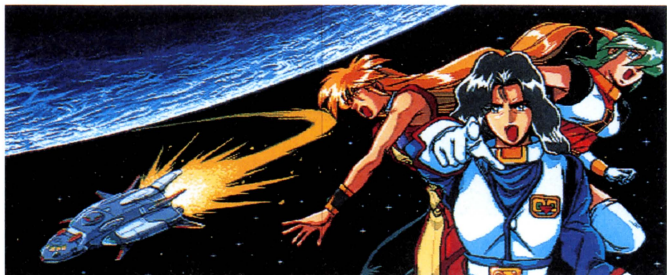
見どころは、アルジャーノンが、名前や姿こそ変わっているが、実はシルバーマウスだと語られる場面だ。シルバーマウスといえば、ダイゴと、ユウの両親であるレイやマイが乗っていた船。ユウにとっては特別な思いがあるわけだ。

前作以上に明確なユウの家族関係。トキダ長官はユウの伯父にあたる

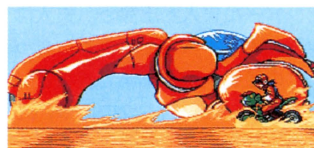
開発技師ベラステンとの会話では、ユウの両親への思いがよくわかる

父さん母さんの残してくれたアルジャーノンと…

両親であるレイとマイに思いをはせるユウ

回想シーン。左からレイ、ダイゴ、そしてマイ

② コミック版の話も登場! ニャン対もんも

アドベンチャーパートでのもんもは、ユニットパーツを開発してもらっている真っ最中。実はこれ、ニャンがオプションパーツを勝手に持ち出してしまったためなのだ。コミックを読んだ人なら、すぐにピンとくるだろうけど、ピックがキルケニーを開発する際の材料にされたわけ。コミックのファンには、うれしい配慮だね。

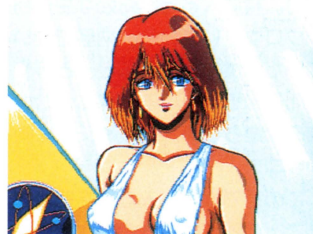
パーツ開発中のもんも。パーツを勝手に持ち出したニャンにご立腹

対立の原因となったキルケニー

くわしくはコミック版を読んでおくれでし!

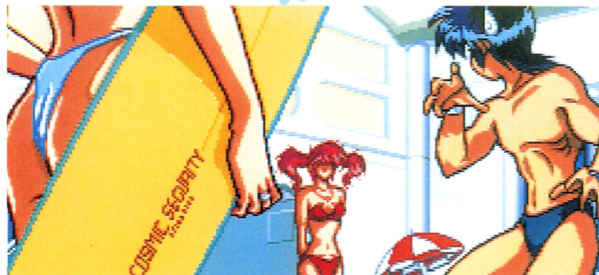
③ 新キャラクタ、ライアがユウを挑発!?

新キャラクタも続々と登場する『突入編』。アドベンチャーパートでの注目は、なんといってもライア。トキダ長官の秘書を務める27歳の女性だ。頭脳明晰、容姿端麗な彼女は、プールサイドで刺激的な水着姿を披露してくれる。まだ17歳のユウには刺激が強すぎるようで、ライアの前ではついつい声が上ずってしまう。ライアも面白がってユウを挑発。さらには、そこにサヤが現れて…。

アドベンチャーパートの導入により、各キャラクタのいろいろな性格面も楽しめるようになった。

ライアとの会話シーン

キワドイ水着で大人の魅力を振りまくライア。うぶなユウはタジタジ

弱りまくるユウ

ライアに対するユウの表情から。本当に情けないったらありゃしない

サヤとライア、2人の魅力的な女性に囲まれて…大変そう

カザーリン城下町への道中にはサブイベントがたっぷり！

ここからは、さらわれたサリア姫を救出するためにカザーリン宇宙港に降り立ったユウの足取りを追う。サヤはカザーリン城で別の任務についているため、序盤でのユウは単独でカザーリン城下町を目指すことになる。

↑さらわれたサリア姫

カザーリン宇宙港から冒険が始まる

RPGパートの始まりはカザーリン宇宙港。ここは、惑星カザーリン唯一の宇宙への玄関であり、道具屋や武器屋もある。装備の充実を図ることができる。

またここでは、観光にきていたモンドール夫人と出会う。夫人はツアーのメンバーと離れてしまったとのこと。城下町まで連れていって欲しいといい、ユウについてくる。ただし、当然のことながら、戦闘には加わらない。

↑カザーリン宇宙港は広く、フロアが２階ある。情報や施設も豊富

↑宇宙港で出会ったモンドール夫人とともにカザーリン城下町へ向かう

妙な生き物がウロつく"みずうみの村"

カザーリンの西にあるみずうみの村。村に入ると、奇妙な生き物がウロウロしている。納屋で泣いていた子供の話によると、どうやら北にあるめいぷるの森に住む魔物の仕業らしい。さっそく森に向かうユウ。

この村では、村人たちを助けるまで、武器屋はもちろん、宿屋も使うことができない。

↑村の中は妙な生き物がいっぱい。話しかけても言葉が全く通じない

↑独りで泣いている子供を発見し、事情を聞き出す

↑村に異変を起こした犯人めいぷるは、北の森にいる

独占公開!!
惑星カザーリンのオールMAP

このマップはマニュアルに使用される公式マップだ。地図中には、今回紹介している範囲よりも先にある村や街も、一部掲載してある。これらの街については今後の情報を待ってほしい。

惑星カザーリンはもともとは貧しい小さな王国に過ぎなかった。しかし、トピアニスの大鉱脈が発見されたことにより、銀河で一、二を争う資産国にまで急成長を遂げる。トピアニスとは、ほんの小さなかけらからでも大量のエネルギーを得ることができるという鉱石で、"銀河の幻"と呼ばれている。このトピアニスの大鉱脈は、銀河の観光名所にもなっている。

↑乗り物の使用が禁止されているため、目的地までは歩いて行く

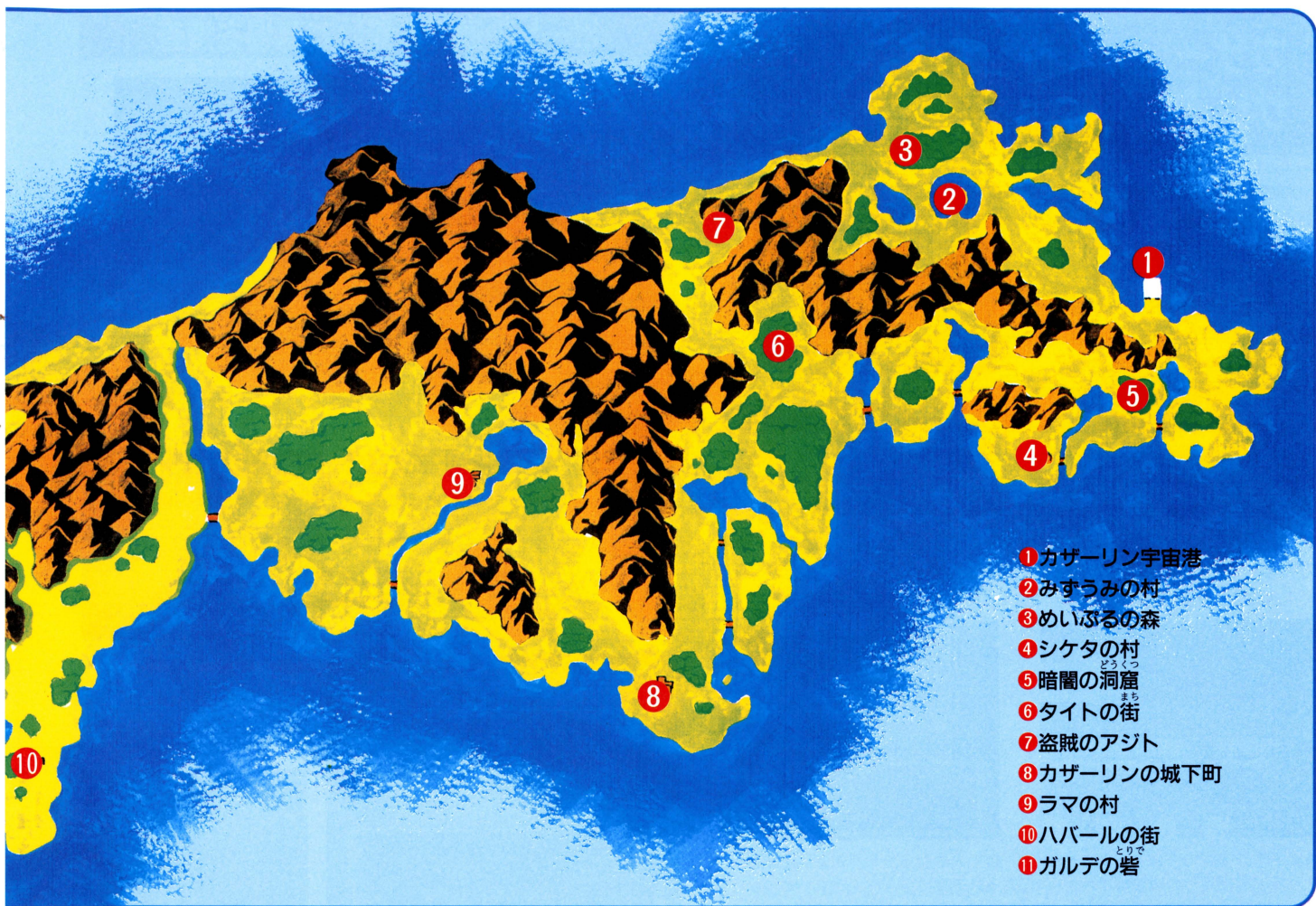
お年寄りばかりが暮らす"シケタの村"

シケタの村の住人は若い男が出稼ぎに行っているため、お年寄りばかり。ここでは、困っている村人を助けるために、北西の暗闇の洞窟へ薬草を採りに行く。

薬草を入手して村に戻ると、モンドール夫人と村の娘リナがさらわれている。さっそくユウは、２人の救出に向かう。

↑シケタの村はカザーリン宇宙港の南にある。とても小さな村だ

↑薬草があるという暗闇の洞窟は、手探りで進まなければならない

↑ユウが薬草を採りに行っている間に、盗賊たちがシケタの村を襲う

❶カザーリン宇宙港
❷みずうみの村
❸めいぷるの森
❹シケタの村
❺暗闇の洞窟(どうくつ)
❻タイトの街(まち)
❼盗賊のアジト
❽カザーリンの城下町
❾ラマの村
❿ハバールの街
⓫ガルデの砦(とりで)

盗賊に荒らされている"タイトの街"

シケタの村での情報をもとに訪れるのがタイトの街。シケタの村の西にあるのだが、間に山や川があるため、案外遠い。

ここは、観光で栄えた街だが、盗賊により荒らされている。住人も何人かさらわれてしまったらしい。モンドール夫人とリナともども救い出してあげなければ。

⇧これがタイトの街。シケタの村からは結構距離があるぞ

⇧盗賊に関する情報を求めてタイトの街にやって来たユウ

⇨この街にも盗賊にさらわれた娘たちがいるようだ

盗賊のアジトへ

モンドール夫人たちをさらった盗賊グループは、タイトの街の北にある洞窟をねぐらにしている。この洞窟は、それほど複雑なダンジョンではないが、結構強いモンスターが出現する。敵は、女賊長カメリアと、手下のペペとカーズ。やることは極悪非道なのだが、どこか憎めない3人組だ。

みんなを助け出し、モンドール夫人と合流したら、もうカザーリン城下町は目の前。いよいよ真の目的、サリア姫の救出に動きだす。

⇧盗賊のアジトはタイトの街の北にある

⇧洞窟内部はこんな感じ。敵の本拠地ではあるが、休憩場所もあるぞ

⇧盗賊たちと対峙するユウ。敵のボスはカメリアという女性だ

カザーリン城下町を拠点に サリア姫誘拐事件の調査を開始

カザーリン城下町に着いたら、いよいよ『突入編』のストーリーの本編に突入したといえよう。何者かによってさらわれてしまったサリア姫を助け出すべく、捜査を開始。新たな仲間たち、王室秘密諜報員との出会いが待っている。

カザーリン城下町

モンドール夫人との珍道中はここまで

街にたどり着いたら、まずはモンドール夫人をツアーの仲間たちのもとへ送ってあげなければならない。長かったモンドール夫人との旅もここで終わりだ。

１人になったユウは酒場で待つ、王室秘密諜報員ラスティと接触。他のメンバーたちとも顔を合わせ、さっそくサリア姫に関する情報を教えてもらう。ここで会う、ラスティとミリー、そしてパラスが、今後一しょに戦う仲間だ。

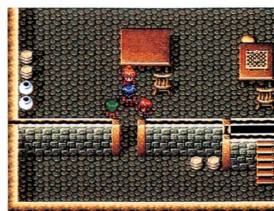
城下町の宿屋でモンドール夫人と別れる。誘拐事件の捜査はこれから

１人になったら、王室秘密諜報員ラスティに会うべくパブへと向かう

カザーリン城下町全景

❶パブ　王室秘密諜報員のリーダーであるラスティと接触する場所
❷宿屋　モンドール夫人がはぐれてしまったツアーの仲間がいる場所
❸武器・防具屋　❹道具屋

ビートの通信を受けて墓場を捜査

ユウがラスティたちと話し合っていると、ビートからの通信が入る。ビートは諜報員の１人で、誘拐事件の容疑者を張っていた。容疑者に何か動きがあったとのこと。息をつく間もなく、さっそく全員でビートのもとへ向かう。

諜報員たちと顔合わせ

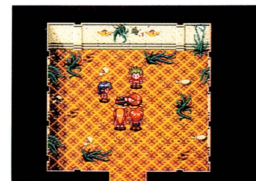
墓地の洋館へ急行

墓地には怪しげな洋館が建っている。しかしビートの姿はなかった。洋館に入りこんだ４人は二手に別れて調査を開始。ユウはミリーと２人で行動することになる。

洋館内部では、落とし穴やワープゾーンを使って先へ進んでいく。洋館の地下と１階を何度も往復しなければならない。

墓地の洋館内部はトラップだらけ。地下と１階を行ったり来たりする

巨大植物モンスターに捕まったビート。助けなければ！

時すでに遅く、ビートは虫の息。仲間に別れを告げる

四天王の１人と対決

奥にいた巨大な植物モンスターを倒した４人。しかし、捕らわれていたビートは静かに息を引き取る。仲間の死を悲しむ４人。その時、周囲の風景がグニャリとゆがむ。四天王の１人ゲンブの登場だ。

巨大植物モンスターやゲンブとは、ラスティとパラスが加わった４人パーティの状態で戦う。

妖鬼のゲンブ

洋館は妖鬼ゲンブが作りだした幻だった。ビートの仇を討つべくゲンブに戦いを挑む４人

わたしを倒したところで サリア姫は戻りはしない…

前哨戦に過ぎないゲンブとの戦い 気になるその後の展開は？

ユウがカザーリンに着くやいなや、襲いかかってきた敵。ゲンブとの戦いに勝利したユウたちだが、サリア姫に関する情報は、結局何も入手できなかった。

この後の展開はいったいどうなるのか。気になるポイントを、ビジュアルシーンで見ていこう。

⇧ゲンブは倒したものの、肝心の誘拐事件に関する情報はほとんどない

⇧誘拐事件を国民の目から隠すために、サリア姫の代役を務めるサヤ

サリア姫に変装したサヤに迫る危機!?

惑星カザーリンにおけるサヤの任務とは、サリア姫になりすますこと。カザーリン王室に寄せる国民の信頼は厚い。サリア姫が誘拐されたと知れば、国民の動揺は防ぎきれない。そこで、サリア姫に瓜二つのサヤが姫になりすまし、表面上は平静を装うわけだ。

だが、にせのサリア姫が現れれば、誘拐犯は黙っていないはず。事実、気になるビジュアルを入手した。サヤの身にいったい何が起きたのか？　残る3人の四天王が絡んでいるのだろうか？

⇧炎のモンスターがサヤを襲う

⇧独占入手した気になるビジュアルシーン。サヤに何が起こったのか？

星間商人ニャンに会える場所はどこ？

シリーズ通しての名物キャラクタ、星間商人のニャン。その登場シーンのビジュアルは先月も紹介した。今回も『〜3』同様、〝ニャンの歌〟とともに登場する。だが、今月紹介した街や村には現れていない。ということは、もっと先の街で現れるのか？　商売第一のニャンのこと、どこかで商売していることは間違いなさそうだ。

⇧ニャンの登場シーンから。バックには当然〝ニャンの歌〟が流れる

⇧こちらはオープニング画面より

アルジャーノンチームの合流はいつ？

ユウとサヤは惑星カザーリンにいるものの別行動中。もんもにいたっては、開発部でオプションユニットを開発中と、アルジャーノンチームはバラバラに行動している。だが、完成した『突入編』のマニュアルを見ると、パーティメンバー9人の中に含まれている。

本誌が独占入手した下の写真でも、3人は顔を揃えている。だが、サヤがサリア姫に変装している間は、合流はちょっと難しそうだ。

⇧サヤ、もんも、ニャン、さらにはサリア姫もパーティに入って戦う

⇧⇧このシーンでは、アルジャーノンチームが顔を揃えている。今回紹介した範囲よりもかなり先のビジュアルだ

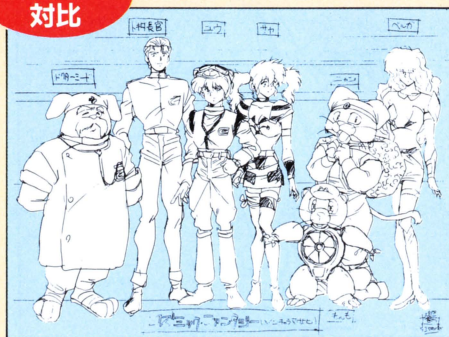
OVA版 コズミック・ファンタジー 銀河女豹の罠

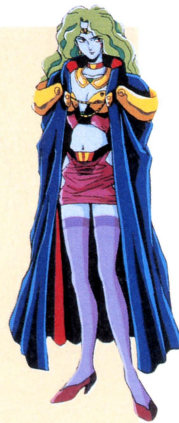
ゲームと同時制作されているOVA版の「コズミック・ファンタジー 銀河女豹の罠」。ビデオは税込4800円で、レーザーディスクは税込6800円で、8月25日に発売される。予約申込み者には特典があるそうだ。

ゲームをただアニメ化するのではなく、越智先生書き下ろしのオリジナルシナリオを使用。宇宙海賊ベルガとアルジャーノンチームの戦いが、OVAならではの演出で描かれる。ゲーム版の『〜4』とコミック版番外編の中間にあたるそうだ。

オリジナルシナリオなので、ファンは絶対に見逃せない。また、『〜4』でシリーズに初めて触れるという人にも、世界観を知るうえできっと役に立つだろう。

キャラクタ対比

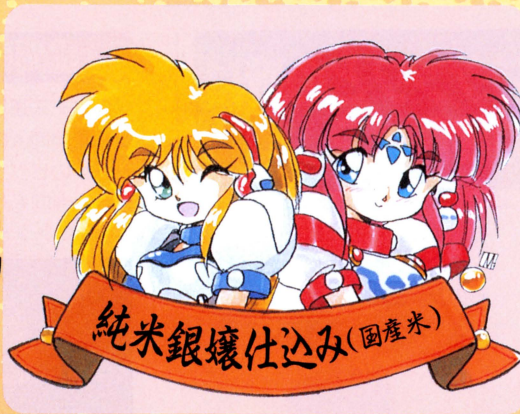
⇩設定資料より、OVA版に登場するメインキャラクタたちを公開

⇧敵は宇宙海賊ベルガ。どのような戦いが繰り広げられるのか？

話題作追っかけ特報 SPECIAL

前人気 6 位

銀河お嬢様伝説ユナ2

前回順位	4位	得票数	88票

開発の最新情報と新キャラの未公開情報を検証！

純米銀嬢仕込み（國産米）

CD
スーパーCD-ROM²専用
メーカー名：ハドソン
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：未定
その他：なし
開発状況：10%（4月14日現在）

情報の出ない『～2』についてハドソンに根掘り葉掘り聞いてみた。同時に発売中のイメージアルバムから『2』に関する情報を検証。

最新の開発状況をメーカー取材で確認

タイトル発表以来、常に前人気のベスト10にランクインを続けている『～ユナ2』。その後目ぼしい情報は現在まで公開されていない。そこで編集部では、開発が実際どの程度まで進んでいるのかハドソンに質問をぶつけてみた。細かい項目に分けて話を聞くことで、どうにか開発状況を報告することができるようになった。

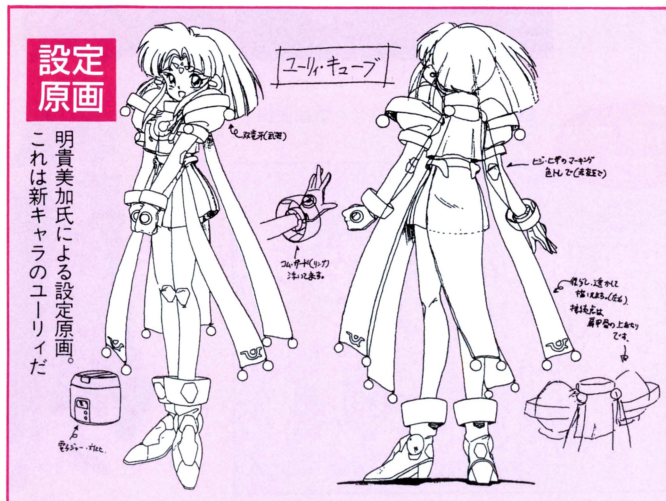
シナリオアップ以降の作業の進展は？

本誌4月号の『2』の記事中で、シナリオと、明貴美加氏の手による設定原画が上がっていることをお伝えした。その後現在に至るまで、どんな作業がどの程度進んでいるのだろうか。まずはこの質問をぶつけてみたところ「基本システムの作成及び原動画、ドットグラフィックの作業が進行中」との答えを得た。この回答を基に、さらにひとつ一つの作業について詳しく質問を重ねてみた。

グラフィック作業の進行状況は？

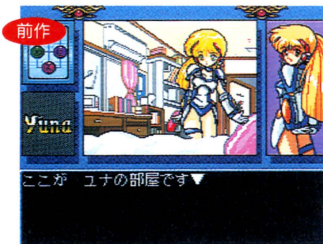
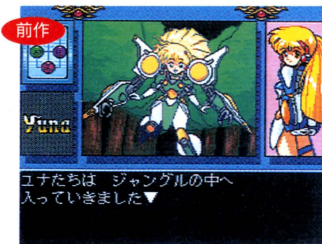
まずグラフィック部分の進行状況については「大量の原画を描いている」ということだった。この原画とは、下にあるようなキャラクタの設定を基に、ゲームに登場する場面の絵を描き起こしていく作業だ。原画を基にさらに動画が作成され、それを取り込んでCGとしてゲーム中のビジュアルが作られていく。実際には作業は並行して行われ、オープニングのデモが間もなく完成するということだ。

設定原画

明貴美加氏による設定原画。これは新キャラのユーリィだ

アドベンチャー部分のシステム設計は？

次にゲームの基本システムとなるアドベンチャー部分のシステム構成について聞いてみた。意外にも「システムはすでに完成している」との答えだった。思ったよりも順調に作業は進んでいるようだ。

また前作と大きな変更点があるかどうか聞いてみたが「詳しい内容については現段階ではお答えできません」とのことだった。

前作
ここが　ユナの部屋です▼

○前作はオーソドックスなタイプのアドベンチャーゲームだった

○中央のビジュアル画面がきちんとアニメーションしていた前作

カードバトルのシステム設計は？

タイトル発表時に公開された情報に、前作にあったコマンド入力式の戦闘がカードバトルに変更されるというものがあった。そこでこの部分がどの程度できているのか聞いたところ「企画の段階は終了し、システムを構築中」との回答だった。これはアイデアの段階での設計が完了し、プログラミングの段階に入ったということだ。

○前作ではコマンドを入力するタイプの戦闘システムだった

気になる画面公開の時期は？

以上の話を総合してみると、当初編集部が予想していたよりも、はるかに作業が進展していることが判った。画面公開の時期も思ったより早いのではないだろうか。さっそくハドソンに聞いてみたが「夏前には公開したい」との答え。ここ数ヵ月のうちにはどうやら初公開の画面を見ることができそうだ。また作業の進行状況から考えてみると、年内の発売の可能性も出てきたと言えるだろう。

ドラマCDに登場していた『2』の新キャラを検証

3月5日にキングレコードより発売されたイメージアルバム『銀河お嬢様伝説ユナ　大熱湯篇』。このアルバムに収録されたCDドラマの中で、予告編として『2』の情報が公開されていた。編集部ではこのCDを元ネタにハドソンにいろいろ聞いてみた。

キングレコードから発売。価格は3000円（税込）

新キャラ ユーリィ・キューブの謎

まずは、タイトルと同時に公開された『2』の新キャラ、ユーリィ・キューブの設定について。予告編の中では、彼女は巨大宇宙船バンビー号の運行管理と、ユナたちの安全保障をする「セキュリティガード」という役割になっていた。そこで、この設定について聞いたところ「現段階では回答できません」との答え。やはりキャラクタやストーリーに関わる部分になると、文字通りガードが固いようだ。

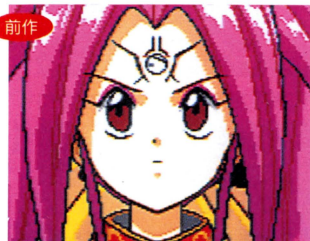
ユナとコンビを組んで活躍する予定のユーリィ・キューブ（右）

現在分かっているユーリィ・キューブの設定

●生年月日：この姿になったのは2299年9月15日
●身長：157cm
●スリーサイズ：B82W58H85
●出身地：月
●性格：素直
●癖：すぐモノを忘れる
●好きな食べ物：ゴハン
●好きなこと：ゴハンを食べる
●その他
理由は不明だが、ユナを守るという役目を持っているアンドロイドという説もある
声優は高橋美紀さん

前作から引き続き出演するキャラ

CDドラマでは、前作に登場した「暗黒お嬢様13人衆」が全員登場していた。このドラマ部分は脚本をCD用にオリジナルとして書き下ろしたもので、『2』には直接関係のない内容になっている。念のため13人衆についても聞いてみたが「回答できません」とのこと。しかし設定原画には新たなコスチュームに身を包んだキャラの原画も存在していた。明らかに何人かは『2』でも活躍するハズだ。

『2』への登場がほぼ決定しているリア。前作ではユナと戦った

このキャラもタイトル発表時に再登場が決まっていたリューディア

謎の新キャラが登場していた

CDドラマの中の『2』の予告編の部分には、なんとユーリィ以外にも新キャラが登場していた。

その名は「お嬢様仮面ポリリーナ」。予告では『2』の重要なキャラということになっていたが、その正体や、どのくらい重要なキャラなのか気になるところ。もちろん、さっそくハドソンにポリリーナについても聞いてみた。

お嬢様仮面ポリリーナが重要キャラ!?

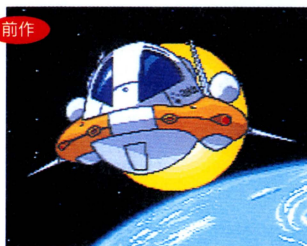
実はこのポリリーナというキャラは、CDドラマの中ですでに正体が判明している。前作でユナのライバルとして登場したリアがその正体。リアが主演しているTV番組の主人公という設定だ。ポリリーナについてハドソンに聞いたところ「まだ一言も『2』に出てくると言った覚えはありません」との答えだった。ハドソンとしては、まだ正式に発表していないという立場をとっているのだ。

いずれにしろ、次に『2』に関する情報が公開されるときには、ポリリーナについても何らかの発表があるものと思われる。

CDジャケットの裏面にもポリリーナの姿がある

これはタイトル発表時に公開されたイラスト。ポリリーナとみて間違いない

宇宙船バンビー号は登場するのか？

CDドラマの中でもう一つ気になる設定があった。「超弩級巨大宇宙船バンビー号」というメカがそれ。というのは、タイトル発表時に「艦隊戦のイベントがある」という情報が公開されていたからだ。バンビー号についてもハドソンの回答は「お答え出来ません」というもの。しかし宇宙船らしき設定原画が存在することと、原作者の明貴美加氏がメカデザインの第一人者であることを考えれば、このような宇宙船が多数登場することは十分考えられる。

前作で唯一登場した宇宙船。スタークルーザーの「みけまる号」

これはCDのライナーノーツに掲載されていた「宇宙船バンビー号」のイラスト

話題作追っかけ特報 SPECIAL

前人気 7 位

WORLD HEROES 2 TM ワールドヒーローズ2

前回順位	10位	得票数	86票

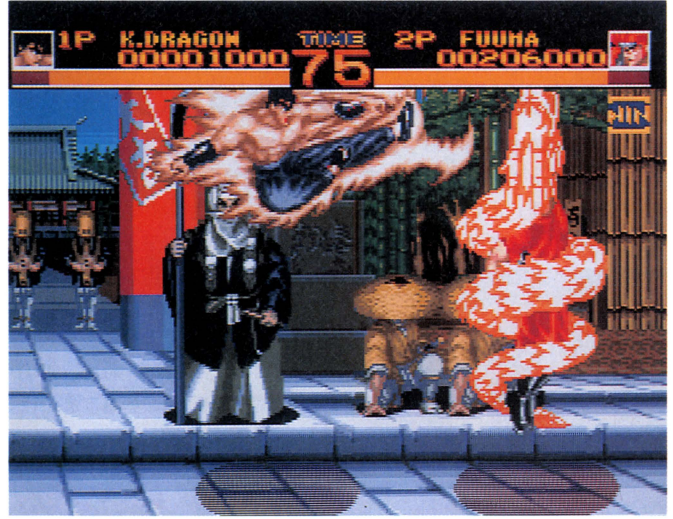
PCエンジン版の全ステージ画面を完全披露だ!!

CD アーケードカード専用
メーカー名:ハドソン
発売予定日:6月4日
予定価格:6900円(税別)
ジャンル:アクション
継続機能:コンティニュー
その他:マルチタップ対応(最大2人)
開発状況:90%(4月14日現在)

NEO・GEO版では続編も発表された、人気格闘アクションゲーム『ワールドヒーローズ2』。今回はPC版の最新画面を紹介する。

最新画面写真を大公開! 着々と進む完全移植

NEO・GEO版からの完全移植で期待される『ワールドヒーローズ2』。前回4月号での紹介では、ステージ画面がハンゾウステージの1画面だけと少々さびしいものだった。今回はノーマルゲーム、デスマッチともに全てのステージが入ったものを公開しよう。オープニングデモもNEO・GEO版そのままに再現されている。

『ワールドヒーローズ2』といえばデスマッチモード。燃えるぜ!

見よ、この画面を。ド派手な必殺技の数々もみごとに移植されているぞ!

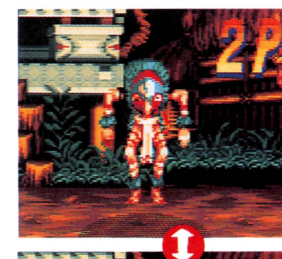
オープニングはNEO・GEO版とまったく同じだ

ちゃんと、赤と青のバックがそれぞれ逆方向にスクロールするぞ

細かい演出までみごとに再現

NEO・GEO版では、背景に凝った演出がなされていた。PCエンジン版でも完全移植というだけあって、その点はかなり忠実に再現されている。心配されていたブロッケンステージの戦車やハンゾーステージの木の葉、リョウコステージの花びらも健在だ。

前回紹介の時にはいなかった忍者が! 木の葉も舞うようになった

ブロッケンステージの戦車も、壁を壊してドドーンと登場してくれる!

フウマステージで、モキモキモキ〜と落ちてくるオサル

ジャンヌステージの大砲もほら、この通りなのだ

マッドマンの拡大縮小する踊りも滑らかに再現

PCエンジン版の画面で斬新なシステムを検証する

独自の戦闘システムとゲームモードを持つこのゲーム。特に今回初めて、ゲームモードをPCエンジン版の画面を使って紹介することが可能になった。

戦闘システムは、ボタンの入力時間で威力が変わる攻撃方法、相手の飛び道具をはね返す「飛び道具返し」、投げ技を投げ返す「投げ返し」の3つが特徴的。また、ゲームモードは2種類あり、好きな方を選択し、それぞれ違ったルールで戦う仕組みになっている。

ボタン配置はオプションで変更可能だ

MODE SELECT
NORMAL GAME
DEATH MATCH
1PLAYER
2PLAYER

ゲームモードは2種類から選択する

必殺技も当然、ボタンを押す時間によって小と大を使い分けられる

相手の飛び道具が当たる瞬間に防御すれば、はね返すことができる

ノーマルゲームは2本先取制

2つのゲームモードのうちの1つであるノーマルゲームは、他の格闘ゲームと同じルール。2人のキャラクタが同じ量の体力ゲージを持ち、決められた時間内で戦うというものだ。勝負は2本先取制の3本勝負。各キャラクタのステージには、桜が舞ったり、猿が落ちてきたり、コウモリが飛んだりとさまざまな演出がなされている。

ノーマルゲームは、オーソドックスな形式。2本先取制の3本勝負だ

2種類のボーナスステージ

NEO・GEO版にあった2種類のボーナスステージもちゃんと移植されている。どちらも、一定時間内に画面内の物体を破壊するというもので、残り時間でもらえるボーナス点が変わってくる。高得点を狙うには、すばやい判断力とムダのない動きが必要だ。

ブレイクポイントをたたけ！

ぶら下がっている仮面を壊そう

※このソフトはアベニューパッド6に対応しています

デスマッチは気力で勝負だ！

このゲーム独自のデスマッチモード。最大の特徴は体力ゲージが存在しないことだ。その代わりシーソーゲージと呼ばれる気力を表すゲージがあり、これによって勝敗が決定される。気力が無くなるとダウンしてしまうが、10カウント内に方向キーとボタンを連打すると、気力を回復することができる。3回ダウンすると負けになる。

ダウンしたら10カウント以内に方向キーとボタンを連打しよう

シーソーゲージ　両者共有のゲージ。相手に与えたダメージ分、自分の気力が回復する

デスマッチでは相手の攻撃以外に、各ステージの仕掛けにも注意が必要だ

さまざまな仕掛け

デスマッチモードでは、ステージ内にさまざまな仕掛けが用意されている。有刺鉄線が爆発したり、電気ノコギリが床を走ったり、上から電撃が放たれたりと、仕掛けは多種多様。ステージは全部で8種類あり、対戦相手（対COM戦ではCOM側、対戦では2P側）によって変わってくる。

壁に凶器が埋め込まれている。ゲームとはいえ、とても痛々しい

恐怖の有刺鉄線爆破ステージ

足元がツルツル滑るオイルステージ

カーンしびれちゃう!!

一定の間隔で上から電気が放出される

全キャラクタとそのステージの詳細を総チェック

16人もの多彩なキャラクタが登場する『ワールドヒーローズ2』。そのうちプレイヤーが選択できるのは、NEO・GEO版と同様ボスである2人を除いた14人だ。どのキャラクタパターンも、完全移植により違和感なく操作できる。ここでは各キャラクタと、ノーマルゲーム時のそれぞれのステージ画面を中心に紹介していく。

14人のキャラクタが全員使用可能。さすがアーケードカードだね

ハンゾウ

伊賀忍者軍団の若き頭目。攻守にバランスがとれており、このゲームの主役的存在だ。手裏剣を使ったり、2段ジャンプができたりと、使う技もとても忍者らしい。彼のステージは木の葉の舞う竹林の中。現段階では、NEO・GEO版にあった、忍者が背景で戦う姿が見られない。

写真では判りにくいが、木の葉が舞っている

必殺技の忍法光輪渦斬

フウマ

伊賀忍者軍団と双璧を成す、風魔忍群の頭目。ハンゾウを生涯のライバルとしている。ハンゾウと非常によく似たキャラクタだが、必殺技に多少の違いがある。特に、空中で相手を捕まえて投げる巴空中投げはフウマ独自の技。ステージは神社の鳥居の前で、数名の山伏に見守られながらの戦いとなる。近くに生息しているのか、上から時々猿が落ちてくる。

フウマの飛び道具、烈風斬

後ろに控えているのはフウマの部下だろうか

K・ドラゴン

中国最強の拳法家にして映画スター。無数のパンチを高速で繰り出す百烈拳や、龍のオーラをまといながら飛び蹴りを出すドラゴンキックは、見ているだけでも気持ちがいい。彼のステージはなぜか韓国で、観光バスに乗った人々とバスガイドのお姉さんが彼の戦いに声援を送ってくれる。

さすが映画スター。みんなが注目しているぞ

必殺技、ドラゴンキック

J・カーン

モンゴルの覇王としての誇りを賭けて勝負に挑む。必殺技のモンゴリアンダイナマイトは地面をたたいて爆炎を引き起こすという、パワーがウリの彼らしい技だ。ステージはモンゴル。王宮の前での御前試合で勝負をする。

このモンゴルでは、カーンは負け知らずなのだ

カーンの必殺技、モンゴリアンダイナマイト

ラスプーチン

すべてが謎に包まれた魔法使いで、オーラパワーの使い手。巨大な手足の形をしたオーラを使っての通常攻撃は、かなり笑える。雪のロシアのステージでは、どちらかが転倒すると、その衝撃で雪だるまの頭が弾む。

飛び道具のサンダーボール

NEO・GEO版にあった車輪の跡がない

ジャンヌ

自称、宇宙最強の美少女剣士。自分より強い男と結婚するという夢を持っている。剣を武器に戦うので、他のキャラクタに比べ攻撃のリーチが長い。彼女のステージであるフランスは戦場になっており、兵士たちが見物している。戦いに勝つと、大砲から旗を出して祝福してくれる。

ステージは中世の戦場らしい。馬も見ている

必殺技のオーラバードだ

ブロッケン

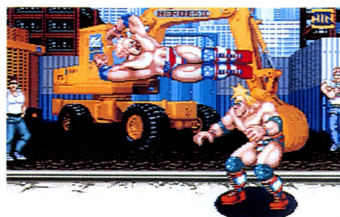
ドイツの科学力によって生み出されたサイボーグ戦士。体の各部分に武器を隠し、手足を伸ばしたり、高圧電流を放ったりと人間離れした攻撃が得意。腕とひざからはミサイルを発射して相手を燃やす。彼のステージはドイツ。サーチライトに照らされた壁を崩しながら戦車が出現するぞ。

必殺技、スパークサンダー

NEO・GEO版の有刺鉄線は描かれていない

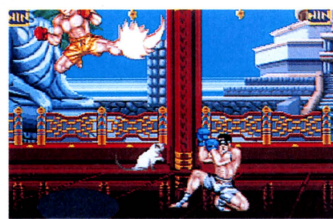
マッスルパワー

アメリカ出身のレスラー。持ち前のパワーを生かした投げ技を得意としている。必殺技のトルネードブリーカーは強力な技だが、コマンド入力時に方向キーを1回転させなければならず、出すのが少し大変。ステージは建設中のビルが立ち並ぶ工事現場の前。特に凝った演出はない。

ジャイアントスイング

後ろのパワーシャベルよりも強い2人の戦い

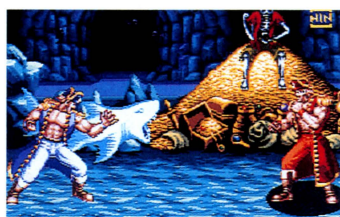
シュラ

伝統あるムエタイの戦士。「真空のシュラ」の異名を持つ。トラのオーラをまとっての必殺技、真空飛び膝蹴りが強力。彼のステージには猫がいて、対戦しているどちらかがダウンすると、びっくりして柱を駆け登る。

柱を駆け登る猫も、普段はおとなしいものだ

必殺技の真空飛び膝蹴り。通称ムエタイキック

C・キッド

7つの海を制覇した海賊。実戦で鍛え抜かれたケンカ殺法で戦う。オーラの帆船を放つ必殺技のパイレーツシップは、キッド自身よりも巨大で実に頼もしい。ステージは海賊の財宝が隠されている洞窟の中。コウモリが飛び、勝敗が決まると中央のガイコツの頭が転げ落ちる。

必殺技のパイレーツシップ

宝の山に乗っているガイコツの首が落ちるのだ

マッドマン

精霊を自在に操る謎の戦士。すべての動きがコミカルで、色モノ度ではラスプーチンと1、2を争う。大きな仮面にはなぜか表情があるが、これが顔というわけではない。ステージは出身地パプアニューギニア。

必殺技マッドマンアタック

画面上を2羽の青い鳥が飛びまわっている

エリック

誇り高きバイキング族の戦士。妻子あり。ジャンヌと同様に武器を使うが、こちらはオノを得意としている。必殺技のブリザードブレスは威力があり、リーチも長く、さらには相手を凍らせるという3拍子そろった技。船の上が戦いの場で、バイキング仲間が観戦している。

これがブリザードブレスだ

遠くに氷の山々が見えるステージ。寒そう

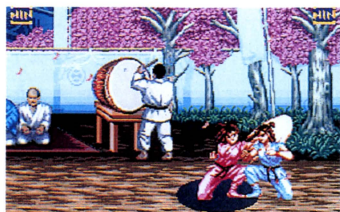
J・マキシマム

冷静沈着な天才フットボーラー。巨体を生かしてのタックル攻撃を得意とする。地元アメリカのスラム街が彼のステージ。後ろにはハードゲイのお兄さんが立っており、男たちの戦いに熱い視線を送っている。

落書きだらけのバスはパンクしている

ボールの形をした必殺技、アーモンドショット

リョウコ

真の格闘家を目指して修行を続ける柔道家の女の子。年齢はキャラクタ最年少の16歳。飛び道具は持っていないが、その分フットワークや基本技の能力が高い。必殺技の二段背負い投げは、背負い投げで投げた相手を空中でもう一度投げるというもの。彼女のステージは桜の舞う日本。リョウコが勝つと後ろの柔道着の女の子たちが手を取って喜ぶ。

バックの太鼓は、戦いの間たたかれ続ける

必殺技の戊殺掌(ぼさつしょう)。出始めに無敵時間がある

移植されてもやっぱり強いこの人たち

ボスのネオ・ギガスとディオは、当然PCエンジン版にも登場する。ネオ・ギガスは、多数のキャラクタの変身する能力を持っているが、現在の段階では、ランダムで2名のキャラクタにしか変身できない。

最後のボス、ディオ。まともに戦うと歯が立たない

PCエンジン版でも、あの名セリフにお目にかかれる

ネオ・ギガス。戦いの間は別のキャラクタに変身するのだ

話題作追っかけ特報 SPECIAL

前人気 8 位

誕生 Debut

誕生 デビュー

前回順位	5位	得票数	84票

順調に開発進行中！ 歌う育成シミュレーション

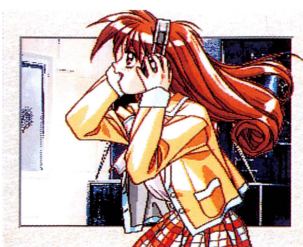
CD

スーパーCD-ROM^2・アーケードカード両対応
メーカー名:NECアベニュー
発売予定日:7月
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:90%(4月14日現在)

PCエンジン版はオリジナル曲が全12曲も収録され、システム面でも強化された移植となった。今回はこの部分を詳しく解説する。

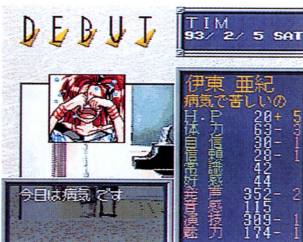
パソコン版とほぼ同等の操作環境をPCエンジンで実現

NECアベニューの育成シミュレーション移植作品第2弾。個性的な3人の女のコをビッグアイドルに育てるのだ。

PCエンジン版はアーケードカード使用によって、気になる読み込み時間をほとんどなくすことができる。読み込みはキャラクタがしゃべるときぐらいなので、快適な環境でプレイが可能だ。

○アーケードカードを使うとフルビジュアルもすばやくアクセス可能

システム・ビジュアルは完成状態

気になる開発状況だが、現在のところシステム部分がほぼ完成したとのこと。あとはライバル対決などの、イベント関係の組み込みを残すのみとなっている。

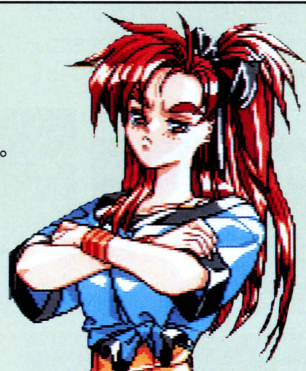
また、システム部分完成にともない、主人公3人のパラメータもすでに入力が終わっている状態。ビジュアルはPCエンジン版オリジナルの部分を修正中とのことだ。

○最新版の基本画面。製品版もこれと同じレイアウトになる予定だ

○これは、田中が女優になったエンディング。ビジュアルがゲームの流れの中に組み込まれるのはこれからだ

伊東亜紀

演技のパラメータに優れており、映画の仕事が向いている。ただ、レッスンをサボりやすいのが玉にキズ。また、少々怒りっぽい傾向がある。

パラメータの初期値

HP65	体力65	自信50	
信頼40	常識35	好感40	
発声350	音感100	演技300	魅力150

藤村さおり

音感に優れ、歌唱力はバツグン。しかし、体力が低いのでムリなスケジュールは禁物だ。いかにして体力をつけていくかが問題。

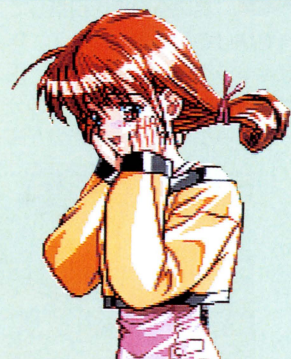
パラメータの初期値

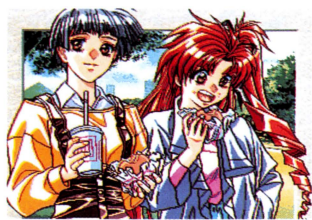
HP45	体力45	自信30	
信頼55	常識60	好感60	
発声200	音感400	演技150	魅力250

田中久美

魅力が飛び抜けてすぐれている。しかし、常識が低いので色気状態になりやすいのが欠点。スキャンダルで人気を落とさないように。

パラメータの初期値

HP60	体力60	自信70	
信頼70	常識35	好感50	
発声200	音感100	演技100	魅力500

PCエンジン版オリジナル要素が加わりパワーアップ!!

PCエンジン版でオリジナル要素が加わるのは周知の通りだが、この要素の詳しい内容が判明した。オリジナル要素は大きくわけて3点。展開にメリハリをつけるためにライバル対決が増え、ゲームバランスのためにパラメータ、コマンドを改良。そしてハードの適性から、声優陣の歌が収録された。

⬆オリジナル画面も盛り込まれ、ビジュアル面もかなり充実

ライバルとの対決を強調

パソコン版では存在が薄かったライバルたちとの関わりが、PCエンジン版では、ゲームの展開に大きく関係してくる。

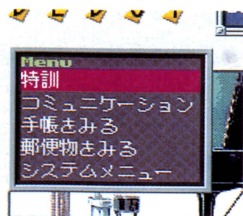
パソコン版にあったライバル対決、「水泳大会」と「クイズ対決」に加えて、ディスコ〝ジュリヤマ〟での「ダンス対決」と、3人組で俳句を合作して競い合う「俳句大会」が新たに加わったのだ。

⬆ライバルから手紙が来ると、オリジナルビジュアルが挿入される

⬆3人で上の句から順番に俳句を詠んでいく。これはどうやら迷作だ

⬆ライバルとお立ち台の上で火花を散らす。女の戦いが今ここに始まる

パラメータ、コマンドも増加

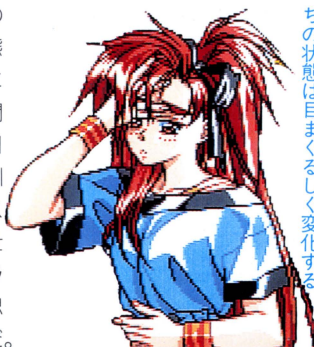
システムも、新たに変更が加わっている。まず、新しいパラメータとして「好感」が加わった。数値が上下しても女のコの態度に影響がない変わったパラメータだ。コマンドも追加された。おもに精神面のパラメータに影響する「茶道」。そして、女のコだけのスケジュール「体操」が使用可能となった。また、ファンやライバルから手紙が届くことがあり、「郵便物を見る」コマンドが加わる。

⬆⬆コマンドが増え、扱いづらかったパラメータの数値を簡単に上げられるようになった

豪華声優陣が熱唱した12曲を収録

最大のオリジナル要素は、キャラクタ全員に歌が加わり、演出面が大幅に強化された点だ。これらの歌はアイドル大賞や水泳大会などのイベントのシーンで挿入される予定。キャラクタの声を担当した声優さんが雰囲気たっぷりに熱唱した、聴き応えのあるものだ。

キャラクタ	曲名	歌	解説
伊東 亜紀	せつなさのかけら	(歌：富永みーな)	勝気で男勝りな伊東。好きな人の前で素直になれずつい強がってしまう。そんな心を描いた曲。
藤村さおり	ためいきラプソディー	(歌：笠原弘子)	可憐な乙女の片思いで揺れる心を透き通った美しい声で表現した曲。
田中 久美	春色未満	(歌：かないみか)	まだ少し子供っぽいがちょっと背伸びをして大人に見られたい。そんな多感な少女の心を歌う。
3人のデュエット曲	ヴィーナスの誕生		伊藤、藤村、田中の3人が歌うオープニングテーマ。誕生したヴィーナスは彼女たちのこと?
3人のデュエット曲	トライアングル マジック		どこかキャンディーズの春一番を思わせる曲。3人集まれば、トップアイドルも夢じゃない。
鈴 麗	春 雷	(歌：皆口裕子)	中国生まれの鈴麗が、故郷の雄大な中国大陸の情景を歌う。民族楽器、胡弓の響きが印象的。
小暮 由佳	Light & Shadow	(歌：日高のりこ)	夏に始まった恋をさわやかに歌いこなす。アイドル路線の王道をいくポップソングだ。
本田みすず	愛痛くて…会いたくて	(歌：川村万梨阿)	別れた恋人を思い会いたくても会えない心情を、せつなげながらもさわやかに歌いあげる
柿崎 涼子	Lonely Shout－孤独な叫び－	(歌：佐久間レイ)	ロック。軽快でダンサブルな曲。リミックスすればディスコに最適といったノリだ。
綾瀬 未緒	哀 日本海	(歌：島本須美)	演歌の花道を行くような曲。演歌の女王が女心の切なさを日本海の荒波に写し歌いあげる。
成沢みかん	M・I・K・A・N	(歌：三石琴乃)	全体的にテクノっぽい曲。〝天然果汁娘〟そのままの歌詞とみかんの連呼が頭の中でリフレイン…。
楠 忍	ILLUSION	(歌：天野由梨)	最近流行のガールポップといった雰囲気。大人の色気を感じさせる歌詞がグッド。

能力パラメータを変化させる3種類の日程を総チェック

さまざまな要因で変化する女のコのパラメータは、女のコの状態や仕事の成否などゲームの進行に影響し、エンディングにも深く関係する。このパラメータを、平日のスケジュール管理、休日の特訓やコミュニケーションでバランスよく伸ばしていこう。そして、仕事でよい結果を収めてアイドルランキングの順位を上げ、自分の思い描くエンディングを目指すのだ。

◆10種類のパラメータの増減で女のコたちの状態は目まぐるしく変化する

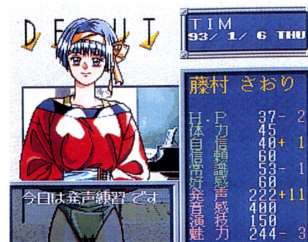
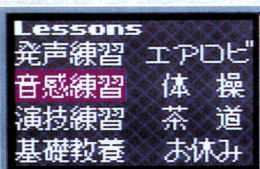
基本的なパラメータは10種類

女のコの状態は10種類のパラメーターで表示される。おもに、女のコの状態に大きく関わるのが「HP」「体力」「自信」「信頼」「常識」「好感」の6つ。100までの数値で表示され、これらの数値が極端に高くなったり低くなったりすると、女のコの状態に変化が現れる。また仕事の成否に関係してくるのが「発声」「音感」「演技」「魅力」の4つのパラメータ。女のコの能力を最高999までの数値であらわしたものだ。これが高いほどよい結果が出やすくなる。

各パラメータの説明

パラメータ	説明	パラメータ	説明
HP	女のコのHPを表す。レッスンごとに減り、減り過ぎると疲労状態、病気へと悪化。	好感	マネージャーに対する感情を表すパラメータ。状態の変化には関係しないが、実は…。
体力	回復するHPはこの数値を越えることはできない。体操で上げることが可能。	発声	女のコの能力を表すパラメータ。おもにレコーディングなど、仕事の結果に影響する。
自信	このパラメータが低くなると女のコが落ち込み状態になる。高すぎるとタカビーになる。	音感	レコーディングなど、歌がメインの仕事に影響。また、ライバル対決にも影響する。
信頼	低いとレッスンをサボりやすい。極端に低いと不機嫌になり、ほおっておくと怒り出す。	演技	このパラメータはミュージカルや映画撮影など演技が重要になる仕事の結果に影響する。
常識	極端に低いと色気状態になり、同棲発覚などのスキャンダルが起きやすくなる。	魅力	おもに、写真集撮影に影響。常識が低くこの数値が高いとスキャンダルが起きやすい。

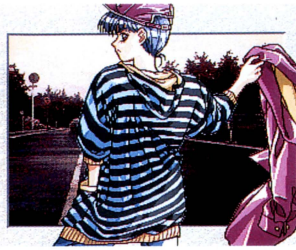
平日はレッスンで能力アップ

平日はレッスンで女のコを鍛える日。週の始めに月曜から土曜までのスケジュールを決め、女のコが好き勝手に組んだスケジュールを調整し、効率よくレッスンを組み込んでいく。レッスンにより変化するパラメータは決まっているが、女のコの状態で変化するパラメータもある。

◆平日のレッスンがすべての基本

◆トップアイドルを目指す彼女たちには、夜遊びなんかはもってのほか。心を鬼にしてスケジュールを修正、レッスンを組み込んでいこう。これが愛だ

平日に組めるスケジュール

	スケジュール名	上がるパラメータ	下がるパラメータ
プレイヤー、女のコが組むことができるもの	発声練習	自信・発声	HP・常識・魅力
	音感練習	自信・音感	HP・常識・演技
	演技練習	自信・演技	HP・常識・発声
	基礎教養	常識	HP・自信・音感
	エアロビ	常識・魅力	HP・自信・音感
	体操	体力・自信・魅力	HP・常識
	茶道	常識・自信・好感	HP
	お休み	HP・魅力	なし
女のコが勝手に組み込むもの	音楽鑑賞	常識	HP・自信・演技
	映画鑑賞	常識	HP・自信・発声
	買い物	常識	HP・自信・信頼
	温泉旅行	HP・魅力	HP・自信・信頼
	ドライブ	常識	HP・自信・信頼・音感
	遊園地	なし	HP・自信・信頼・魅力
	カラオケ	自信	HP・信頼・常識
	夜遊び	なし	HP・自信・信頼・常識

日曜日には特別なコマンドを実行

日曜日は、平日で変化したパラメータを理想の状態に安定させ、パラメータの数値をバランスよく保つことが大きな役割の日だ。使用できるコマンドは大きく分けて2タイプ。「特訓」は、大幅に数値を上げたいパラメータを重点的に強化するコマンド。「コミュニケーション」はおもに女のコの精神状態が不安定な時に効果を発揮する。

精神面のパラメータが下がるとロクでもないことが続発することに…

日曜日に使用できるコマンド

	コマンド	内容
特訓	発声練習	平日のレッスンメニュー、発声練習と変化するパラメータは同じ。数値が大きくアップするので弱点の強化に活用しよう。
	音感練習	平日の音感練習と変化するパラメータは同じだが、大きく上昇する。田中など、音感がかなり低いキャラクタには効果的。
	演技練習	平日の演技練習と変化するパラメータは同様。演技のパラメータが大きく上昇するので最初はかなり重宝する。
	基礎練習	平日の基礎練習と変化するパラメータの種類は同じ。色気状態から回復したら、このコマンドでパラメータを上げておこう。
	エアロビ	平日に使用するエアロビと変化するパラメータは同じ。だが、魅力のパラメータが大きく上昇する。
	体　操	体力を重点的に強化できるコマンド。体力面でかなり劣っている藤村にはレッスンと共に使用すれば効果的。
	茶　道	精神面に関係する好感、自信などが大きく増える。不機嫌や落ち込んでいる状態などに使用すれば効果的。
コミュニケーション	捜　索	町に出て失踪してしまった女のコを捜すコマンド。しかし、すんなりと見つかるわけではなく、捜索に失敗する場合も。
	様子を見にいく	お休みで羽根を伸ばしている女のコの様子を探り、同棲など人気が落ちるイベントの発生を未然に防ぐことができる。
	プレゼント	ぬいぐるみ、ドリンクのどちらかをプレゼント。信頼のパラメータが上昇する。ドリンクは同時にHPも回復するぞ。
	とにかく誉める	女のコを誉めまくり、自信のパラメータを大きく上昇させるコマンド。女のコが落ち込んでいる状態で使用すると効果的。
	悩みを聞く	女のコの悩みを聞き、不機嫌やタカビーなどの、パラメータに悪影響が出る不安定な状態から回復させるコマンド。
	ライバル対決	ライバルとクイズなどで対決、勝てば自信のパラメータが上昇し、さらに相手を1ヵ月の休業に追い込めるコマンド。

ライバルを蹴落とす

ライバル対決はコミュニケーションコマンドの中でも変わり種。3人のうち、ライバルと対決させる1人を選択。対決の内容とライバルを決定するとチビキャラどうしで対決が始まる。勝てば相手を1ヵ月間の休業に追い込むことができる。反対にこちらが負けると自信のパラメータが下がる。

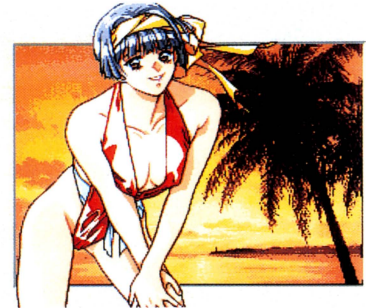
ジュリヤマは体力がなくなるまで躍りまくる。先に倒れたほうが負け

クイズ対決は全10問。先に5問正解した方に勝利の女神が微笑む。相手が負けたら1ヵ月の休業だが、こちらは自信が下がるだけ。実は彼女たちの神経はかなり太いのかも…。演技などの能力パラメータが勝負に影響するようだ

仕事日は人気を上げるチャンス

毎月最終日曜日は、今までのレッスンの成果を発揮する仕事日。仕事は「写真集撮影」「レコーディング」「コンサート」「映画撮影」「ミュージカル」の5つから1つを選択できる。ライバルと競い合う形で仕事をこなし、仕事が成功するとフルサイズのグラフィックが表示される。ここで女のコにかけるセリフを3つの中から選択でき、この選択で自信のパラメータが上下する。また、仕事の結果は順位で表され、それに応じた人気度を獲得することができる。

人気度は重要だぞ

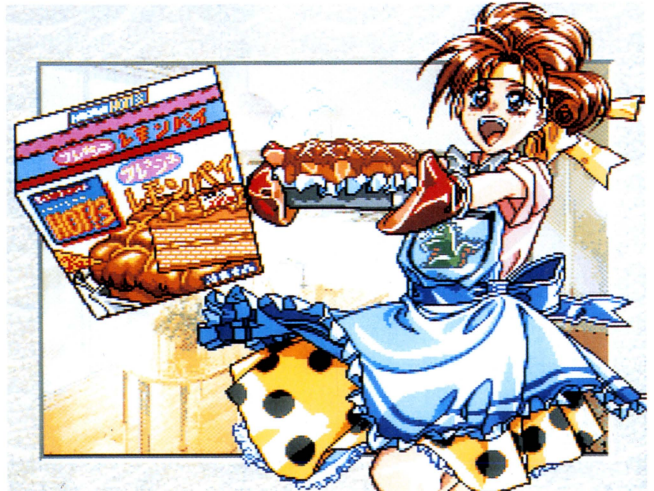
お仕事をうまくこなせばさらに人気を上げるチャンス。女のコを勇気づける言葉をかけ、自信をつけてあげよう

夏の恒例イベントといえばアイドル水泳大会。ライバルに負けるな!

春には俳句大会が待っている。でも、俳句っぽくないような気が…

人気上昇でCM出演

仕事を着実にこなし、人気が上がると、飛び込みでCM出演の依頼が舞い込んでくる。仕事の内容に合わせてフルサイズのグラフィックが表示され、女のコにかけるセリフを3択で選択できる。ベストの選択であれば、女のコの自信がアップ。また、仕事をこなしたことで人気度も上昇。仕事は1ヵ月に1回しかない。このチャンスに人気度を上げよう。

CMのお仕事は人気を上げるための重要なイベント。人気度は仕事でしか上がらないためだ

「話題作追っかけ～」の締めくくりは追っかけられた側にスポットを当てるぞ！

MAKER'S VOICE

前人気ベスト8にランクインしたメーカーは4社。ランクイン本数に応じたスペースでメーカーの声をお届けする！ 4社の「ありがとう」と「買ってね」の声はここで代弁しておく。その他の読者へのメッセージを収録。

ハドソン

今回は一挙に4タイトル！もランクインしたということで、コメントをたくさん書くはめになってしまいました。しかし、皆さんがハドソンを応援してくれていることを思えば、こんなたくさんの文を書くことぐらい屁でもないです。

『天外魔境III』、『餓狼伝説SPECIAL』、『銀河お嬢様伝説ユナ2』、『ワールドヒーローズ2』の4本の中でも皆さんが一番気になっているのは、やはり『天外魔境III』ではないでしょうか。先月紹介したばかりなので、これといった情報は残念ながらまだ出せませんが、夏頃にはまとまった情報が出せると思います。期待して待っていてください。『天外魔境』シリーズに関しては、いつも編集部の方に鋭い質問をされるので、答える方も気を引き締めて答えていきたいですね。

質問といえば、会社にも質問の電話がよくかかってきます。最近までは『イースIV The Dawn of Y's』の質問が多かったですね。詰まっている人も多いと思いますが、なるべくなら自分の力で解いた方がいいと思いますよ。自分の力だけで解いた時の感動はなかなか、忘れられるものじゃありませんよ。がんばって自分の力で解いてみてくださいね。

（宣伝　藤原伸介）

1位

『天外魔境III』。まだ、イメージイラストくらいの情報しかない（涙）

2位

『餓狼伝説SPECIAL』。まだ実際にプレイできる段階ではない

6位

『銀河お嬢様伝説ユナ２』。この情報もまだ厚い鉄のカーテンの向こう

7位

『ワールドヒーローズ２』はもうほとんど完成に近いロムがあるぞ！

NECアベニュー

締め切りに追われ、編集さんに追われ、さらにアレのシナリオやソレのディレクションで制作陣にも追われ、人生四面楚歌状態の今日この頃。体力はとっくに使い果たしていますから、今の私を支えているのは皆さんの声援とユンケルだけですね、ホントに。

さて、この2作品はグラフィック、声優陣共々思いっきりこだわった作品で、前者は「1枚の『絵』として買いたくなるグラフィック」を、後者は「夏休みアニメ映画大会のような豪華声優陣」を目標に制作を進め、両作品とも間もなく完成。6月頃発売できるそうですが…。まだまだ予断を許しませんか？（プロデューサー多部田俊雄）

3位

『ドラゴンナイトIII』。多部田氏がコメントで「前者」といっているほう。ほとんど完成しているのだ

8位

『誕生　デビュー』。多部田氏がコメントで「後者」といっているほう

コナミ

「恋してる？」毎日ときめいていたい早坂でございます。このソフトはその手ほどきを教えてくれるありがたいソフトなのだ。知能派、行動派、控えめ派、苦手派といろいろなタイプで遊んでちょうだいね。

（広報　早坂妙子）

4位

『ときめきメモリアル』。すでに、完成したロムがあるぞ。発売間近

日本テレネット

徳間さんの取材攻勢には、ほんと～にまいりました。特に担当のK氏のしつこさと言えば、それはも～ヘドが出るくらいスゴイでしたよ。そのおかげで読者さんが納得できる記事も作っていただいて感無量です。

（宣伝　鈴木正芳）

5位

『コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説　突入編』。発売間近

読者の読者による読者のための大放言パラダイス！

READER'S LAND

新しい出発、新しい出会いに心ときめく春ですね！　まどかは１年でいちばん好きな季節なので、と〜ってもウキウキ、元気です♡　引っ越しをした人も多いと思うけど（実はまどかも体験した!!）、もう慣れたかな？　春、みんなの、いろんな新しいスタートに幸あれ！　（まどか）

改名物語　その①

どーも!!　俺は宅浪島覇羅亜乱という者。ペンネームにもあるように、俺はこの１年、ブラブラと宅浪をやってました。で、受験をしたわけなんですが、結果は見事合格!!　とはいえ、最初の結果発表ではダメだったんですけどね。最初の発表は2月14日、つまりバレンタインデーだったんです。当然、チョコをもらうあてもなく、「せめてチョコの代わりに合格通知を１通、俺にくれー!!」なんて思ってたんですが、不合格。この時ばかりはさすがに「バレンタインデーのばかー!!」なんて思いましたね。ショックはでかかったです。でも、約10日後にその大学から郵便物が…。中をあけると、そーです、合格通知!!　早い話が補欠合格、さんざんバレンタインのチョコレートを要求したあげく、渋々投げ捨てるように義理チョコ渡されたようなもんなんですけどね。そこで、改名したというわけです、はい!!

（兵庫県／宅狼士島覇羅亜乱クン）

おめでとー!!　合格でペンネームの一部を改名したのね。まどかから、せめてものお祝いで、巻頭トップで掲載したよ。これからもがんばってネ。

改名物語　その②

１月号の読者プレゼントが当たり、ソフトが送られてきたのが１月22日。「『天外魔境〜』でも送られてきたのかな〜」と思いながら開封したのは23日のことでした。その３日後の26日、僕は修学旅行にでかけました。後日、すごいことを体験したと知りました。何でも、出発したその日に、ＮＥＣホームエレクトロニクスから僕に封筒が届いたのだそうです。もちろん、封筒の中身は『天外魔境〜』（2Ｍ）でした（僕が買って弟にクリアさせた『マジクール』のキャンペーンのもの）。何と５日間の間に２本もソフトをもらってしまったのです。したがって、目標は達成されたので、僕のペンネーム「天外おくれ」は変更させていただきます。新しいペンネームは「旧・天外おくれ」です。

（福岡県／旧・天外おくれクン）

良かったね♡　ペンネームに込められた願いが通じたね。それに、まどかもせっかく覚えたペンネームを改名されると混乱するけど（容量が少ない…）、これならＯＫだよん（笑）。

投稿で文章力アップ!?

まどかさん、こんにちは。実はボクは国語、とくに論文が苦手で、少しでも楽して論文を上達させようと思い、なるべく難しい漢字や表現を使って法廷倶楽部に投稿したんです。そのかいあって、見事に大学に合格しました。これをまどかさんに伝えたくて。さあ、みんなもどんどん投稿して少しでも成績を上げよう！　ちなみに、受かったのはＨ大学工学部、受験科目に国語はなかった。論文のあった大学は落ちた…。

（山梨県／未来…闘来クン）

まあ…とにかくおめでとう。これから大学の授業で、きっと役に立つコトもあるって！（気を取り直すまどか）

俺ってラッキー!?

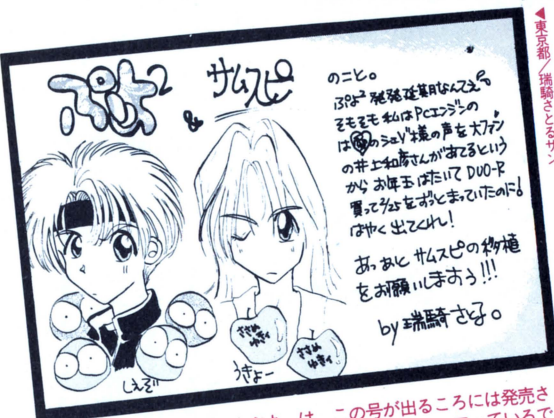
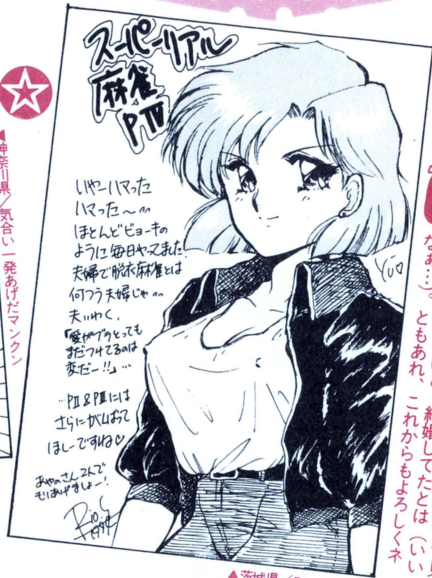
数年前、私はＣＳＧの会場（名古屋）へ新作ゲームをのぞきに行った。会場では福引をやっていたので、カードをもらい、シールを集めて、やっと引く権利を得た。そして、福引を引くと、そこには「メーカー賞」と書いてあった。係の人に「もう１回、別の福引を引いてください」と言われ、別の福引を引くと「ハドソン」と書いてある小さな箱をもらった。「粗品かな？」と思ったら、ゲームソフトだった。「俺ってラッキー」と思って包装紙を破ると、数日前に買った『イースIII〜』だった。

（愛知県／上杉コーヒークン）

ハハハ。プレゼントとかは自分の意志ではないだけにちょっとくやしいね。まどかも某ソフトがどうしても欲しくて、誕生日前に「欲しい、欲しい」と数打ちゃ当たる状態で言いまくった結果、３本も同じソフトをもらってボーゼンとしたコトがある。え、それは自分のせい？　失礼シマシタ。

<まどかの大ボケ日記　アンタって人は…編>①「ついに憧れの独り暮らし♡」とルンルンして引っ越したまどかちゃん。しかし、「ゲームを買うお金がない、独りでゴハン作るのは寂しい、洗濯が面倒、地震になったら怖い」と、たった３ヵ月足らずで家に戻ってしまった…。周囲の大反対を押し切り、「絶対、ダイジョーブ!!」とタンカを切ったにもかかわらず、何ともあっけないリタイアだった。理由も情けないが、３ヵ月で２度も引っ越しをするのは、彼女くらいのものだろう。（Ｐ47に続く）

Gameイラスト ゲームに関連したいろんなイラスト満載!!

▲東京都／瑞騎さとるサン

「ぷよぷよ」は、この号が出るころには発売されているので、きっと今、まさにハマッているでしょーネ。試験も、もう終わっているしネ（笑）

実話ということは、このイラストのとおり本当に店員に「げしっ」までやったのですか？ それが気になる…

▲東京都／ＰＣ原動機クン

▲神奈川県／気合い一発あげだマンクン

格闘用語で失神させることを言うのね（最近、知った）。プロレスファンの０君は「この技では絶対に落ちない。もう少し脇を締めねば」だって

彩及チャンが活躍してた某雑誌で見かけたコトあるけど、結婚してたとは（いいなぁ…）。ともあれ、これからもよろしくネ

▲茨城県／Rio. Sサン

▲ＤＬ２５４Ｅ神奈川県／宍戸岳彦クン

覚えててくれて、ありがとう。名前は父親が、立派なＰＣエンジンユーザーになるよう、ＣＤ-ＲＯＭ＝円（まどか）とつけたの（大ウソ）

Free Talk テーマ編

今月のテーマ うれし恥かし秘蔵グッズ

自慢できるモノ、捨てられない恥ずかしいモノ…。今月はいろんな秘蔵品を募集したよ。

一生の記念

３年前にもらったバレンタイン・チョコ!!（99％義理チョコ）たまにしかもらえない者なら、わかるだろう、食べることのもったいなさが。最近、食べようと思ったら、白くなっていた。まるでホワイトチョコみたいで、これが本当の菓子の仮死状態!! もう一生、記念に取っておくつもりだ。（大阪府／目王の山路クン）

わかる、その気持ち！ まどかも初めてもらったラブレターを持ってるもん。幼稚園で同じすみれ組の男のコからもらったその手紙では、ひらがなで「けこんしてね」と、なんとプロポーズされている!! これはもう、一生の記念（!?）です。

今は昔

10年前のパソコン雑誌。とにかく笑える!!『ドラゴンスレイヤーⅠ』（初代）の広告が入っている。光栄が『団地妻の誘惑』なんてあやしいソフトを出している／ ハドソンが『マリオブラザーズ』を出している／ みなさんも、今のＰＣエンジンファンを２～３冊とっておいてはどうだろう？ 10年後に見ると、笑えると思う。（静岡県／ＷＹＡＴＴクン）

今は大手のメーカーが、意外なゲームを出している。『ナイトライフ』とか『オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか』とか（笑）。でも先日、法廷倶楽部の証拠物件を調べてたら、５年前、創刊当時のＰＣエンジンファンでも十分、笑えたゾ。

当選したもの

うれしグッズ――余ったハガキで何となく応募したら当選してしまった『グラディウスⅡ』の基板。恥ずかしグッズ――昨年の法廷倶楽部で「ＮＥＣアベニューのゲームは買わない」と宣言したが、２月号プレゼントで当選してしまった『チキチキボーイズ』。（福岡県／元・ＡＶＥＮＵＥ．ＦＡＮのほえ²αクン）

当選して基板をもらうというのも、なかなかスゴイ！ ちなみに、まどかは中森明菜のファンクラブ会員証（会員No.６）を持っている。一方、編集部員Ｋ君の秘蔵グッズはなんと、トミーのぴゅう太（!）だ。

名人のサイン入り！

７、８年ぐらい前だと思うが、徳間書店提供の「なんたってファミコン」という番組があった。その中のドラマのコーナーに出てくる謎の答えを毎回解いて全問正解した人がもらえる“認定書”を私は持っている。表には出演していた人の写真が載っているが、その中には関根勤がいる。とても若い。裏には河野名人（ナムコ）や橋本名人（バンダイ）など、名人たちのサインがある。（北海道／東印度会社日本営業所所長クン）

懐かしい名人の名前を久々に聞いた（今は会社を作っていたり、活躍しているらしい）。まどかは映画『の・ようなもの』のころから関根勤（ラビット関根かな？）って好き。

家宝にしている!?

①ＰＣエンジンファン５周年記念テレカ。コレ、最高ッスよ／ もー、私の家宝です。②ライトスタッフからもらった、木村さんの絵が描いてあるすごーい手紙。まあ、ライトスタッフの会報に投稿して採用された人全員に届くものなので、コピーですが…それでも十分、秘蔵品でーす。あ、『フィーンドハンター』のテレカもくれた。さすがライトスタッフ、太っ腹だ／ ③元・大洋ホエールズの投手、遠藤さんのサイン＆サインボール。直筆です。横浜ファンとしては超貴重。今年こそ優勝だー、と叫びたい。（神奈川県／宍戸岳彦クン）

覚えてないけど、昔、阪急（現オリックス）ファンの父親に連れられて川崎球場に行ったとき、幼いまどかはぬいぐるみの鳥（知る人ぞ知る、ブレイビー君）にさわりたいとゴネたとか。父はそのときもらったサインボール（ぬいぐるみでサインしたのかなぁ？）を家宝にしてる。

※８月号のテーマ：お気に入りのスポーツゲーム（５月30日必着）

※訂正：先月号で募集した「コイツに“男の色気”を感じる／」は、７月号のテーマです

やっぱり、春麗かな。

▲神奈川県／加藤貴成クン

『餓狼～』で盛り上がるなか、あえて春麗！ところで、「スーパー～」で「春麗はイロモノと化した」という意見もあるけど、真偽はいかに!?

▼兵庫県／フォーチュン騎士クン

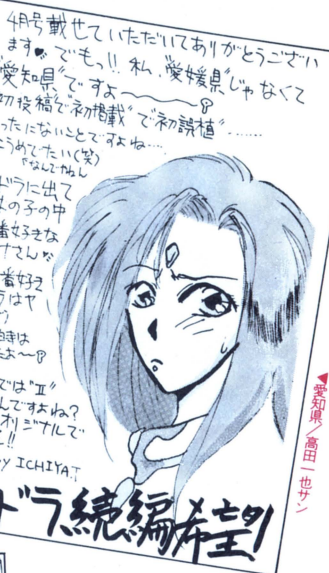
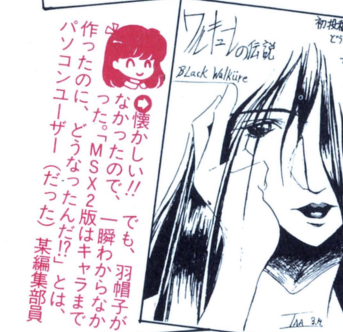
よく宍戸クンの投稿に登場するので、他人(!?)のような気がしない。名前はないの？ 今、まどかはね、水槽でアリを飼いたいな

こちらこそ♡ でも、まどかには『ワールド～』『ファイターズ～』どちらのリョウコか区別できない…。ところで、秋でもないのにこの絵を見てたら栗が食べたくなった…（深い意味ナシ）

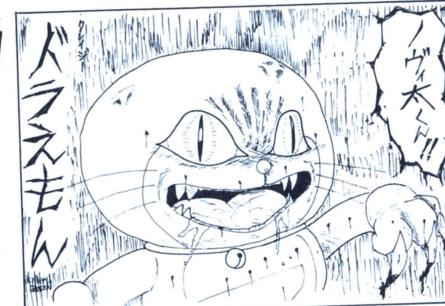
▲埼玉県／夏目桐サン

きゃ～っ、許して!! 3拍子そろってオメデタイというコトで（そういう問題じゃなーい!!）。ところで、この続編の話、某誌（笑）に載ってなかったっけ!? 気のせい？

▲愛知県／高田一也サン

▲和歌山県／TAAクン

懐かしい!! でも、羽帽子がなかったので、一瞬わからなかった。「MSX2版はキャラまで作ったのに、どうなったんだ!?」とは、パソコンユーザー（だった）某編集部員

▼広島県／ドワーフいっけんクン

お土産品って、けっこう役に立たないよねえ。ちなみに、編集部の魔女サンは社内旅行のとき買った巨大な木のフォークを布団たたきに使ってるって。え、何か違う？

▲群馬県／キラー・クイーンクン

変なドラえもんを募集したワケじゃないのに、なぜ多いんだろうなあ（今月も3通あった…）。関係ないけど、クイーンの曲『キラー・クイーン』大好きなんだ。ああ…なぜフレディ（涙）

▲千葉県／フランドルス＝愛サン

誕スポのコピーは、みんなで徹夜で考えた。まどか担当のジサマはHなコピーを連発、「エロジジイ」と言われてしまった（笑）

こちらまどか探偵事務局です♥

素朴な疑問や質問などなど。依頼があれば、探偵まどかが調査を引き受けるよ！

Q 最近、バーチャルクッションのコードの接触が悪くなってしまい、音が伝わりにくくなっています。高い値段で買ったのでこれからも使いたいのですが、どうしたら直せますか？

（福岡県／井上道和クン）

A NECホームエレクトロニクスに聞いたところ、販売店に修理を依頼してください、とのこと。また、修理について不明な点がある場合は、最寄りのサービスセンター、またはサービスステーション（製品を買ったときに「NECサービス・お客様相談窓口一覧表」というのが入っているハズ）、あるいは「お客様ご相談センター」を利用してください、とのこと。「～相談センター」の電話番号は、関東地区☎03-3454-5111、関西地区☎06-945-3513です。

Q 『餓狼伝説2』の説明書を見ていたら、最後のほうに「このCD-ROM²には外国貿易管理法に定める戦略物資関連技術が含まれておりますので、これを輸出等により海外に持ち出す場合には、同法に基づく許可を受ける必要があります」と書いてある。もし僕たちが外国に引っ越すことになり、PCエンジンのCD-ROM²を国外に持ち出す場合は、わざわざこんなややこしい法の許可を受けなければいけないのですか？

（岐阜県／三井生命クン）

A これは'49年、COCOMという自由主義諸国の対共産圏輸出統制のために設立された委員会に日本が加盟しており、その中でハイテク製品を中心とした禁輸品にCD-ROM²が入っているので記されたと思われます。とはいえ"輸出"に関することなので、それを目的としないで個人で持っていく場合には、まったく気にしないでいいでしょう。さらにCOCOM規制に関しても、ソ連の崩壊に伴い、現在では有名無実化しているというのが現状なんですって（貿易法令も学べるリーダーズランドって…スゴイッ!!）。

（P45の続き）②家に戻るときＮＴＴに移転手続きの電話をして（彼女は編集部から深夜の電話があるため、自分の部屋に専用電話を引いている）元の番号に戻してもらおうとしたが、「基本的には、また新規の番号で手続きすることになっています」と言われたまどかちゃん。しかし、「まだ３ヵ月も経ってないし、そんなにしょっちゅう番号が変わったら覚えられない」と言い張り、結局、強引に元の番号に戻してもらった。しょっちゅう電話番号が変わった原因はアンタでしょ!? （P50へ続く）

読者陪審員が誌上バトル

法廷書記のまどかです♡
最近、相次いで総合誌に移行したPCエンジン専門誌に対して、読者から告発がありました。被告席にはそれらの出版社の方が出廷されてます。一方、今回の陪審員は精鋭の10名。傍聴席のみなさん、用意はいいですか？　では、開廷!!

今月の被告人	総合誌に移行した出版社
告発人	群馬県／まこーれクン

罪状

今までPCエンジン専門誌だった2誌がゲーム総合誌へ移行し、PCエンジン専門誌は4誌から2誌に減った。読者の中には複数のハードを所有している人もいるし、「総合誌なら1冊で済むし、経済的で良い」との意見もあるだろう。しかし、総合誌ではスーパーファミコンの記事が中心になるのは必至。本当に総合誌でPCエンジンの情報は網羅できるのか？　読者にとっては、情報が薄くても安くつくほうがいいか、高くても専門誌で詳しく知りたいか？

陪審員 1
千葉県／MSXファンクン

総合誌に移行するのは悪いとは思わない。ビジネスだから、魅力のない機種の雑誌を出そうとは思わないだろう。が、総合誌に移行することに何かメリットがあるの？　今や総合誌は約10誌の乱立状態①。どうみても多すぎるし、どれも内容に差がないとしたら、情報の早いF通を買うのでは？　移行した2誌は、読者がそのままついてくると思わないほうがいい。現に新雑誌はまったく売れず山のように積まれ②（3月15日調べ）、一方で残り2誌は発売3日以内に完売。残りものには福がある？　再審。

陪審員 2
東京都／恋人に捨てられた気分サン

今まで4誌とも購入していたので2誌になった分、出費も押さえられてラッキー♡とも思ったが…。何の予告もなしにイキナリ「休刊」だなんて、読者をナメてんのか!!って言いたい。しかも「休刊」に至るまでの経緯などまったく説明されてなく、長年愛読してPCエンジンを盛り上げてきたファンとしては、ひたすら悲しい／「総合誌に移行してもPCエンジンをバンバン紹介していく」なんていったって、予告を見る限り、明らかにスーパーファミコン中心。PCエンジンの将来は一体…と不安になってしまう。これも時代の流れ、自然淘汰なんですかネェ。それにしても、PCエンジンユーザーを見捨てた出版社、私は許さない!!　有罪。

陪審員 3
兵庫県／宅狼士島覇羅亜乱クン

いきなり超個人的な意見で悪いが、俺は総合誌に移行した出版社のPCエンジン専門誌は全然読んでいなかったので、別に何とも思わんのよ。それに、似たような専門誌が何冊もあっても意味ないし。だいたい、③これらの雑誌が総合誌にいっちまったのは、PCエンジンファンとか電撃PCエンジンとの戦いに敗れたからだろ？　ムチャクチャ乱暴な言い換え方になるが、我々がこのPCエンジンファンや電撃PCエンジンを選んだから、彼らはくたばった。つまり、我々が廃刊に追いやったようなもんなんだから、被告人を責めようにも責められんわ。よって、無罪。

陪審員 4
東京都／余裕っち（笑）クン

無罪。総合誌が出ることで、スーパーファミコンやメガドライブのユーザーもPCエンジンの情報に目を通す機会が増えるし、年寄りスーパーファミコンユーザーの心をくすぐるような『アドヴァンストV．G．』（仮称）『CALⅢ』『ドラゴンナイトⅢ』などがある。さらに格闘マニアにアーケードカード、育成ゲームファンには『誕生～』『ときめき～』など。都合の良い話かもしれないが、PCエンジンの普及につながれば、また専門誌も増えてくる。それに、詳しい情報は専門誌がやることで、総合誌に専門誌と同じことをやれというのは酷なんじゃないかな。

陪審員 5
千葉県／フランドルス＝あいサン

確かに複数のハード所有者には1冊を買うほうが便利だろうけど、PCエンジンについての情報はかなり薄い。実際、私は2、3ヵ月前まで総合誌1冊のみだったのだが、PCエンジンの情報の少なさに、専門誌を買っています。問題はその愛用度に左右されると思います。「総合誌」は有名ソフトの記事が多いので、そ

参考人の証言

電撃PCエンジン

PCエンジン専門誌を存続する雑誌の意見を求めるため、メディアワークス発行の電撃PCエンジン誌に取材しましたが、今回の議題に関してはコメントは頂けませんでした。「総合誌でPCエンジンの情報が本当にフォローできるのか、ということに関しては、専門誌である電撃PCエンジンは、コメントする立場にはありませんので、今回は辞退させていただきます」とのことです。ただ、PCエンジンの専門誌として、これからもPCエンジンのユーザーのために誌面を充実させていきます、という内容のコメントをいただきました。

PCエンジンファン

徳間書店インターメディアはPCエンジンファンをはじめ、各機種の専門誌を出版しています。それに加えて、スーパーファミコンマガジンがいわゆる総合誌としての立場をとっています。読者のみなさんの意見としては、総合誌ではPCエンジンの情報はフォローできないということを前提とした意見がほとんどだったようです。それならば専門誌である本誌は、読者のみなさんが知りたがっているPCエンジンの情報を確実に伝えていくことが目標になります。これからもPCエンジンファンをよろしくお願いします。　（PCエンジンファン　じさま）

●証拠及び参考物件●

①現在、ゲーム総合誌（不定期刊行含む）は以下の通り。角川書店『ゲームウォーカー』、小学館『GAME　ON／』、ぴあ『GAMEぴあ』、マガジンボックス『ゲームボーイ』、メディアワークス『電撃王』、講談社『覇王』、宝島社『ヒッポンスーパー』、アスキー『ファミコン通信』、集英社『Vジャンプ』、電波新聞社『マイコン　BASIC　Magazine』。以上10冊（五十音順）。
②独自調査によるものらしいが、配本部数は店によって異なるので、店頭に積まれていても一概に「売れていない」とは言い切れない。
③現在の雑誌は、広告収入が大きな割合を占めるため、その増減が採算（黒字か赤字かということ）に係わってくる場合が多い。過去には、ある男性誌の広告収入が非常に大きいために「1冊も売れなくても黒字」ということで話題になったこともあった。つまり「雑誌が売れない」ことは必ずしも休刊の理由ではない。とくにゲーム雑誌の場合は、その機種に対する将来的な見極めによることもある。
④創刊当時より休刊まで連載された「HYP

ういうゲームしかやらないという人はこちらを。「専門誌」はその機種のソフトでおもしろそうなものをチェックしたい人、自分でおもしろいソフトを探したい人など。結局はどのソフトにもこんな結論があてはまってしまうと思います。再審。

陪審員 6
滋賀県／岩下あきとクン

総合誌の記事がスーパーファミコン中心になろうと、それはその社の方針だから仕方がない。総合か専門かの選択は購読者の自由。ちなみに、私は詳しく知りたい専門誌派で、『ファミリーコンピュータマガジン』も買っている。それにしても、総合誌はゲーム関連以外の雑多な記事が多すぎる。メディアミックス（!?）は結構だが、主はゲーム記事にすべきだ。有罪。私見だが、休刊になった『月刊PCエンジン』はとても惜しい。④ハドソンの中本常務の寄稿にはうならされるものがあった。有罪。

陪審員 7
大阪府／酒井秀クン

確かに総合誌では情報は薄くなると思う。しかしそれは、本当に大切なこと以外はカットされる、と取れないか？　また、総合誌では機種を問わず人気順にページが割かれるので、全機種におけるPCエンジンのソフトの人気を知ることができる。これは、専門誌だけでは分からない。人気がゲーム内容を左右するとは決して限らないが、参考にはなるだろう。情報が薄くてもこのような利点があるのだから、必ずしも出版社の判断は間違っていないと思う。必要な情報が足りないという人は、多少高くても専門誌を買うべきだ。無罪。

陪審員 8
兵庫県／今桜匡クン

僕は最初から、ゲーム記事はどれも似たようなものだと思っている。雑誌で大きな違いがあるのは読者ページぐらいだ。だから、一冊でも専門誌があれば、それで良い。多少の寂しさは感じるが、金銭的には楽だし。ただし、総合誌を何冊か読んだが、スーパーファミコンの記事ばかりというのが事実。総合誌というからには、文字通り全機種を均等にフォローすべきである。「看板に偽りあり」という意味で有罪にしたいが、これからの誌面作りに期待して再審。

陪審員 9
東京都／谷口直也クン

無罪。⑤圧倒的なスーパーファミコンのユーザー数、⑥続々登場する新ハードによる細分化、加えて現在の経済状況。編集効率や諸経費など会社経営面で、総合誌への移行は当然の方向性だ。では、PCエンジン専門誌は消えるのか？　いや、⑦4月号の法廷倶楽部に多部田プロデューサーの「PCエンジン市場はメーカー、ユーザー、専門誌の距離が近い」という言葉がある。これは、ユーザーがメーカーに意見を伝えやすいという、大変恵まれた環境だ。ならば、PCエンジン専門誌はこれを最大限に生かし、単なる情報提供に止まらず、読者とメーカーとを結ぶ大きな場となり力となる。そこに⑧貴誌における〝『マジカルチェイス』の誌上販売〟という画期的かつ感動的な出来事を挙げたい。PCエンジンユーザ一及び読者がすべきことは、自分の持つ意見を、感想を、新たな提案を、編集部やメーカーに向けてどんどん言うこと。それがPCエンジンの素晴らしい環境を、ひいては雑誌を維持継続、発展させる力となる。PCエンジンを残すも消すも、PCエンジンにかかわる我々次第なのだ。

陪審員 10
長崎県／山脇清志クン

総合誌ではPCエンジンだけでなく、スーパーファミコンやほかの機種の記事も、くわししく載る、というわけではないと思う。それに総合誌になると、前人気の高いソフトから順番に載せていっているので、どうしても掲載される記事はしぼられてしまうだろう。僕個人の好みとしては、前人気の高いソフトよりも、ほかのあまり人気がなくても個性のあるソフトのほうが興味があるので、専門誌を買うのが都合が良い。毎月数多く発売されるソフトの中で、自分が買うソフトを決めるのにも専門誌のほうが良い。だから有罪かな。

被告人の主張

小学館

PCエンジンの情報のフォローという問題は、ハードの発売元、NECホームエレクトロニクスの今後の展望に左右されると思います。「月刊PCエンジン」の休刊は「GAME　ON／」への発展のステップと考えています。現在の情勢から、より多くの情報をより多くの読者に見てもらうため、総合誌移行を決断しました。今年は新しい機種が続々と発売される年。ゲームを楽しんでいる人の大多数が複数の機種ハードを持っている現状では、ハードにこだわらず有力な情報をお伝えするのが、雑誌の使命だと考えます。　（GAME　ON編集部　杉本）

角川書店

再び登場させていただきますゲームウォーカーです。お断りしておきますが、本誌は専門誌から移行した雑誌ではありません。時期的には㈱PCエンジンの休刊と重なりましたが、休刊がなくとも本誌は出していました。雑誌の内容、読者対象とも、既存のゲーム誌とは違ったものを目指した雑誌です。したがって、本誌に専門誌なみの情報を望んでも満足してはいただけないと思います。機種別の専門別の情報は専門誌に任せ、ゲームウォーカーは今までのゲーム誌とは違う層に向けた雑誌だということをご理解下さい。（ゲームウォーカー編集長　肥塚）

評決

有罪53	無罪29	再審21

今回は評決に関係なく「総合誌ではPCエンジンの情報は網羅できない」ということを前提とした討論となりました。つまり、多くの人は〝専門誌と同じことを総合誌に求めていない〟のです。だから、「総合誌とは名ばかり、素直にスーパーファミコン専門誌にしろ」との指摘（皮肉!?）や、「時勢によるものだから仕方がない」「それぞれの雑誌に対する用途によって、どちらか選べば良い」などという意見が主流でした。複数のハード所有者でも、総合誌1冊で済ます人と、それぞれの専門誌を買う人もいるわけで、それは求める情報の浅深による個人の方針。つまり、〝買い手の選択〟という点でシビアかつ前向きにとらえているようです。

陪審員&告発人大募集!!

法廷倶楽部では陪審員を募集しています。被告人に対して有罪、無罪、再審（どちらとも言えない場合）の評決と、その理由を書いて送ってね。また、評決だけの参加もできます。その場合は投稿用ハガキ表の記入欄に評決を記入すれば、裏は他コーナーへの投稿でもOK／　待ってます♡

また、同時に告発も募集しています。「このコトについて討論して／」「これは許せな〜い//」というようなコト、ありませんか？　そんなときは即、被告人と罪状を書いて告発をしてください。個人（読者）はモチロン、メーカーや問屋などからも、募集しています。よろしくね♡（まどか）

8月号

被告人	ソフトメーカー各社
罪状	アーケードカード両対応ソフトの是非
告発人	香川県／佐川英二クン

3月に鳴り物入りで登場したアーケードカード。しかし、4月20日現在で発表されているタイトルは、専用ソフト7本、両対応ソフト9本。各メーカーともまだ様子見の状態で、両対応ソフトの割合が多いのはわかるが、専用ソフトでなくてはアーケードカードの能力を100%発揮できないのでは…？　そこで、アーケードカード両対応ソフトの是非について討論してみたい。　（5月30日必着）

ER BOX」は、PCエンジンに限らず、ハードに関する豊富な知識からグローバルな視点で書いたコラムとして、人気を博した。
⑤公称販売台数は、スーパーファミコン1051万台、ファミコン1820万台（'93年9月現在）、PCエンジン543万台（'93年9月現在）、メガドライブ850万台（'94年3月現在）。
⑥松下電器『3DO』、ソニー『PS-X』、セガ『サターン』、NECホームエレクトロニクス『FX』（仮称）が相次ぎ発表されている。
⑦'94年4月号の法廷倶楽部はタイトル発表が早すぎるメーカーに対し「タイミングを考えろ」と告発。被告人として出廷したNECアベニューの多部田氏は「私見」として「PCエンジン市場は作り手、受け手、専門誌の距離が他の家庭用機に比べて圧倒的に近く、周りの声がソフトの内容に反映される長所、同時に日和見という短所がある」と証言した。
⑧'91年11月、発売直後に完売した幻のソフト『マジカルチェイス』。'93年4月号の、法廷倶楽部「なぜ再販されないのか!?」で再販を望む読者の声が再燃、小誌の創刊5周年記念プロジェクトの一環として'93年7月号、業界でも異例の「誌上通販」という形で実現した。

みんなが評論家！

極私的ゲーム評

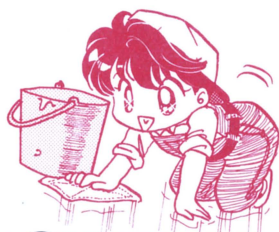
餓狼伝説2

ハドソン
'94年3月12日発売　6900円(税別)
アーケードカード専用

読者評価			
総合	23.574⑳		
キャラクタ	音楽	買い得	
4.342㉟	3.798(132)	4.080㉗	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.872㉜	4.087⑳	3.395(296)	

完璧だ!!

OK！　素晴らしい出来だ。NEO・GEO版を知っていると比較しがちだが、キャラクタパターンや音声などは完璧。ライン移動も切り替えてはいるものの、とてもスムーズで、アクセスも気にならなくなった。それに、クラウザーの音楽が素晴らしいのなんのって。CD音源だからコーラスまで入っちゃって、最高！　でも、クラウザーと三銃士以外の音楽は全然良くない。とくにキムとベアの曲はもっと重低音バリバリでなくっちゃ。あと、キャラの影がチラついて何かイヤだ。『～SPECIAL』では、そこを直してほしい。P.S.キャンセル鳳凰脚、全然使えねえ！(泣)　(長野県／RAIクン)

関係ないけど、「オレのスコアネームと同じだ～」と編集部員A君。RAIクンもスコアネームだって？　偶然だね。まどかは前のペンネーム"孫悟空"も好きだったんだけどなあ…。

ひどすぎる

ちょっとこれは予想外。アーケードカードというので、どれほどのものかと期待して大金をはたいたのに、これではひどすぎる。何かって言うと…。①背景。アーケードとだいたい同じということだったが、全然違う。②音。これでもCD-ROMか？　③そして重大なのがこれ、一体このアクセスはなんだっー。これでは、次回作の『龍虎～』や『ワールド～』や『～SPECIAL』を期待しろというのは無理だと思う。

(愛知県／イシュザー7008クン)

「本当に全然か!?　神にかけて全然か!?　良心にかけて全然か!?　両親にかけて…」と、憤慨している某編集部員。ちょっとは似てるのかな(笑)。

次回も期待大！

これはもやはオリジナル（NEO・GEO版）そのままだと断言する。確かに違う点がないわけではないし、アクセスも長い。でも、不自由さはあまり感じなかった。逆に微妙なタイミングがかなり良く再現されている点に驚いた。いちばん心配していた処理落ちもまったく問題なく、これなら『～SPECIAL』も十分移植できるだろう。難点はセーブ機能がないことぐらい（アクセスが長い分、最初の8人との消化試合がとても面倒なので）。ともかく、今後のアーケードカード作品にも期待できそうだと思わせてくれる出来だ。必見！(秋田県／佐藤英徳クン)

まどかは、消化試合だけで四苦八苦(泣)。もちろん、アンディで。ちなみに編集部員の魔女サンは、「あれこそ男。ふけてるところもGOOD」と、ごん太（笑）ギースがお気に入り。

勝てな～い!!

はっきり言って頭の血管がキレそうな状態。なぜEASYであんなに攻撃がイヤらしいんだ！　テリー、アンディー、ジョー、ベア、十平衛、舞、ビリー、てめーらなんて大キライだ～っ！　とくにジョーと舞がどわいっキライだ～っ！　おかげで指がすごく痛い。あとは、アクセスの時間が長すぎる。この2点以外はGOODだ。最後に、ジョー、舞！『～SPECIAL』が出たら、僕の持ちキャラのタン爺でひねりつぶしてやるうっ！　首を洗って待ってろっ！(滋賀県／鯉の滝登り男クン)

「どうしても勝てないなら4月号を読んでね」と記事担当者のアドバイス。

んん～、舞チャンってさらしなんて巻いてたっけ？　どちらにしても、あの胸の、水風船のような揺れ方は不自然だと思う。ま、チャミィよりはマシだけど(笑)。ところで、アクセスは確かに早いほうなんだって。ウワサによると、『龍虎の拳』のほうは3倍ぐらいアクセスが遅いとか

▲神奈川県／MY DARLINGクン

▶大阪府／カトークン

パッドに慣れていてスティックを使えない人や、初心者には十分すぎる内容。「NEO・GEO版のEASYでは初心者はついていけない。コンシューマソフトとしては、難易度もマル」とは、某編集部員。実際、「難しい！　EASYでも、初めは30回くらいコンティニューした」なんていう意見も、まどかは何通か見ました

▶福井県／平野恭代サン

えー、なぜまどかがテリーが好きだと思うの？　まどかも断然、アンディだよ。美しいし、カッコイイもん♡　決して初心者向きのキャラだからという理由だけ（それもあるけど）じゃないからね！

▼兵庫県／消えないでZIGGYクン

「ちょっと不満。完全移植はムリでも、当たり判定はもう少し何とかしてほしかった」とは、NEO・GEOユーザーの某編集部員。まあ、コンシューマレベルでは、これでいいという意見も多いんだけど

読者評価点

読者評価点の○カコミは'94年3月29日までに発売されたPCエンジンのゲームソフト552本（LD-ROM²ソフトは除く）の順位を示します。

○…スーパーCD-ROM²専用　Ⓐ…アーケードカード専用
◐…スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応

ゲーム名	発売日	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
○プリンセス・ミネルバ	3月25日	23.359㊽	4.672⑨	3.724(157)	3.706(110)	3.465(274)	3.810(157)	3.982㊻
Ⓐ龍虎の拳	3月26日	22.598(128)	3.986(173)	3.880(105)	3.760㊾	3.533(245)	3.826(149)	3.613(181)
○WIZARDRYⅢ・Ⅳ	3月4日	21.032(285)	3.392(406)	3.857(113)	3.392(244)	3.464(277)	3.535(296)	3.392(297)
○パワーゴルフ2　ゴルファー	3月4日	20.680(321)	3.318(439)	3.863(110)	3.318(287)	3.136(449)	3.545(287)	3.500(240)

（P48の続き）③休日、家で『THE ATLAS～』の「イヴラークの骨をさがせ！」キャンペーンに応募して金貨をもらおうと骨探しに燃え、やっと見つけてメモリーベース128にセーブしたまどかちゃん。しかし、編集部でいざ撮影しようとしたらセーブされてなく、「故障だ、不良品だ」と大騒ぎ。しかし、「ランプがついてたから、絶対に電池不足じゃない!!」と言う彼女の言葉に、実は「電池不足のときに赤いランプがつく」ということを知らなかったと発覚した…。(次のページへ続く)

CALⅢ 完結編

NECアベニュー
'94年3月25日発売　7800円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

読者評価			
	総合		22.177(171)
	キャラクタ	音楽	買い得
	4.410(56)	3.717(161)	3.615(141)
	操作性	熱中度	オリジナリティ
	3.538(243)	3.615(245)	3.282(368)

移植度は高い

前作は「HのないHゲーム」って感じだったが、今回は元のパソコン版がH度控え目で賛否を呼んだというし、その辺を考えると、移植度は高いか!?　絵もよく似ているし、シナリオ重視だから、作品としてのレベルは向上したと思う。でも、「アニメーションしないデジコミ」というスタイルは相変わらず。今回は主人公がしゃべるから、いくらかデジコミらしくなってるし、前作ほどかったるさはないけど。結局、こういうゲームって、キャラクタがユーザーを引きつけるポイントだと思うが、そのキャラクタの魅力を引き出せる絵が少ないと思う。H度の問題じゃなくて、可愛らしさとか美しさとか、そういう意味で。でも、なぜ『～Ⅰ』から出さなかったんだろ？　PCエンジン版はシナリオ重視にならざるを得ないのに、『～Ⅱ』や『～Ⅲ』をいきなりやっても「なんだかな…」って感じでおもしろくないと思う。その辺が解せないんだよなぁ…。とりあえず、前作よりはずっと楽しめたけどね。（群馬県／STYXクン）

実はストーリー的には『～Ⅱ』『～Ⅲ』は、あまりつながっていないのよね。

声優が豪華！

声優のキャスティングにビックリ。主人公に古川登志夫、チェス役に平野文って、まるで『うる星やつら』じゃないか／　多部田さんも気が利いてる。音は飛ばせるけど、あえてそれをしないでプレイした。内容は、良くも悪くもパソコン版とほぼ同じ。でも、豪華声優陣のおかげでかなり良い出来になっている。物語を楽しむゲームとしては、合格点じゃないかな？　ひとつだけ文句を言うと、前作で張られていた伏線が、あまり解かれていない。ちょっと消化不良って感じ。（埼玉県／ほまたろクン）

パソコン版をやった人によると、声優の分PCエンジン版は買いだそうな。

▶愛知県／相原一葉クン

あの〝カクカク〟アニメは「もう少し中間パターンが入る」と聞いていた記事担当者も製品版を見てビックリ。まあ、確かに一部はちゃんとアニメしてるけど。NECアベニューはモチロン、業界でも異例のスピードと言われた発売と関係あるのかな…？　ところで「このフローリアンとチェスのかけ合いはおもしろい。嶋本さんがいい！」との意見も

THE ATLAS
ルネッサンス　ボイジャー

アートディンク
'94年3月4日発売　9800円(税別)
スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応

読者評価			
	総合		21.728(204)
	キャラクタ	音楽	買い得
	3.346(425)	3.615(200)	3.384(251)
	操作性	熱中度	オリジナリティ
	3.423(300)	3.730(193)	4.230(14)

金持ちの快感に酔う！

最高／　「提督を１人だけでやったほうが金もかからず、貿易で金もうけができる」ということに気づくまではゲーム後半がきつかったけど、貿易品をスパイス類に絞ってやると楽勝／　さらに詳細図にして宝を探しあてて、ますます金持ちになれた。世界は自分のために回っているという快感に酔った。200万か300万だか忘れたけど、その突破記念パーティーのビジュアルを見たときは感動ものだった。また、イヴラークの骨を見つけてゲーム序盤にオレを能無呼ばわりした王様にほめられたときは「ここまでやっててよかったぁ」と心から思った。あと、使えない能無し提督は安い船に乗っけて１隻だけで外洋に追いやり、わざと行方不明にするとGOOD。次に別の新人提督が補充される（能力はいいときも悪いときもあるが…）。最近流行りのリストラってやつ？　使いものにならないヤツはさっさと切り捨てて、次にくる人に期待してしまう。どっかの会社のお偉いさんになった気分も味わえたなあ。というコトで、お金をもうけるって厳しいことなんだと教えてくれるゲームだった。これは買いだと思う。

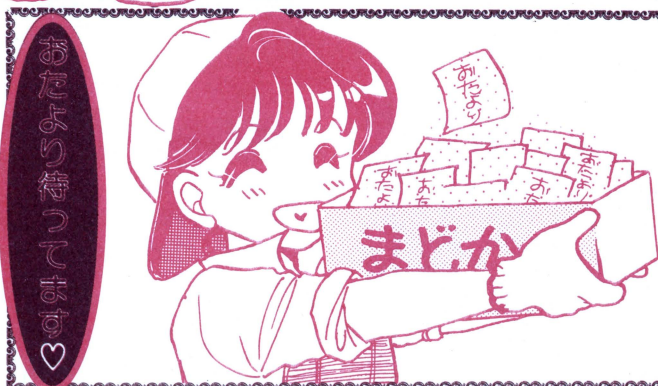
（香川県／独裁者サン）

まどかもリストラやりまくり(笑)。もしかして、捨てたり、変わり身の早さを考えると、女は残酷なのかも？

奥が深い

さすがはアートディンク／　これはおもしろい／　やはり最初は「難しいな」と思ったが、慣れれば簡単。新たな発見がなんかうれしい。ほとんどが未開の土地なので、貿易で発展させたり、友好関係を作ったり…と、かなり奥が深い。でも、そこがけっこう難しく、資金のやりくりがちょっと…。宝物を見つけ続ければ序盤は楽なんだけど、後半は辛い。提督に与える資金が増えるので（船の性能によるが）貿易が重要になるんだけど、もうかる航路はすぐに品切れになってしまう。それに、後半、有力な提督が引退した後にあまり使えない提督が来たら地獄。まったくゲームが進まなくなったりもする。でも、そんな駆け引きみたいな難しさが、このゲームの魅力なのかも…。

（神奈川県／宍戸岳彦クン）

進まないときは、無能な提督をさっさと捨てるか、宝探しに熱中しましょう。まどかは発売記念キャンペーンのメイプル金貨欲しさに、休日はずっと宝探しに燃えた(光モノに弱いまどか)。

リーダーズランドでは、楽しいおたよりを募集してます♡　待ってます♡

さて。これを書いている今、桜が満開です。葉もつけずに、花を咲かせるためだけに全力を尽くすからこそ美しく、だからこそ儚(はかな)い…。何だか人生にも似ています。花が散った後は、新緑の季節から、日に日に深い緑になってゆく…。一所懸命だからこそ輝く一瞬には、後悔はありません。次があるからです。まどかが春が大好きな理由は、明日に向かう生命の息吹を感じる、この一瞬、一瞬の美しい変化なのかもしれません。何だか今月は、ガラにもなく詩人になってしまいました。春ですね(笑)。では、また来月♡　(まどか)

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
PCエンジンファン編集部 リーダーズランド 係

（前のページの続き）④なんと、まどかちゃんは〝イヴラークの骨事件〟の悔しさをアートディンクの広報担当者に訴えた。が、「まだ応募者は多くないからチャンスはある」と励まされ、再度トライしている。立ち直りが早い…。⑤食事に行ったきり帰ってこないまどかちゃん。担当デスクのジサマが心配して元担当デスクのM嬢さんに相談すると、彼女は迷わず編集部前の公園に直行。そこには…。花見宴会の輪の中に、オヤジとすっかりお友だち状態になっているまどかちゃんがいた。（執筆：美少女専属M）

MONSTER MAKER

特別追加企画

これまでの記事と製品版の違いの謎

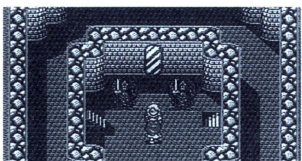
モンスターメーカー 闇の竜騎士

発売からはや１ヵ月。約3年(／)にわたり記事を手掛けてきた本誌MM班もようやく肩の荷が下りた…。と思ったら、なんと4月号の「巻頭大攻略」と5月号「発売記念攻略第2弾」に、製品版と一部異なる箇所が発覚!? 今回は、その違いの真相に迫る。

紹介記事の間違いを訂正

実際に攻略記事を参考にプレイしてみると、いくつか食い違う箇所がある。その違いは、以下のように大きく3つに分けることができる。ここで改めてその訂正をするとともに、なぜそうなったのか解説していこう。

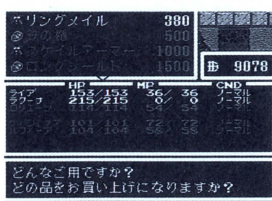
続編へ持ちこされた要素

これは攻略記事だけでなく、これまでの記事に関わる大きな相違点。企画当初、ライアを主人公とするシリーズ『〜闇の竜騎士』と『〜神々の方舟』は１つの作品としてリリースされる予定だった。しかしゲームのボリュームが膨大になってしまったため、2部構成に変更。後編にあたる『〜神々の方舟』に含まれる要素は、今回出てこないというわけ。

今回のモンスターメーカーは３人

傭兵はメアリとラクーナのみだ

変更点	内容
モンスターメーカー	世界各地に8人いる設定だが、『〜闇の竜騎士』では3人だけで、残りの5人に会うことはできない
傭兵	ハムテンに登場する予定だったアルシャルクが続編に持ち越されたため、今回登場するのは2人だけに
ディアーネ	今回はラストでの顔見せ程度にとどまった。続編でようやくパーティに入り、いっしょに戦ってくれる
ワールドマップ	マップは5つの大陸と１つの諸島で構成されているが、今回はアルフラルド大陸に渡ることはできない

レベル調整による変更

最終段階のデバッグの際、ゲームバランスの調整のために変更された箇所。4月号の攻略記事を作成する際メーカーから借りたサンプルROMはまだ変更前のものだった。これはデバッグと記事作成が、ほぼ同時進行で動いていたためなのだ。

防具屋突然オープン

変更点	内容
ハムテン	ハムテンの先で待ち受ける敵がめちゃくちゃ強かったため、防具屋を急きょオープンさせ防御力UPで対処
サリアンの森	ウルフレンド大陸に渡ると立て続けにダンジョンがあってツライので、体力回復&セーブポイントを設置

九月姫キャラのビジュアル修正

攻略には直接関係はないが、会話時などに表示されるキャラの顔のウインドウグラフィックが、記事に掲載されたものと一部違うのに気がついた人はいるだろうか。４月号に掲載された画面写真は、マスターUP前のサンプルROM。どうやらあまり気に入らないグラフィックを、最終的にマスターUP直前で差し替えたらしい。九月姫キャラのグラフィックの難解さは以前誌面でお伝えしたとおりだが、開発者の九月姫キャラへのこだわりには脱帽してしまう。

削除されたビジュアルも

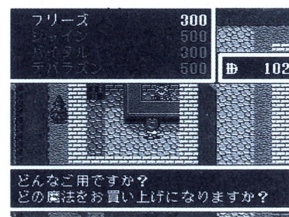
グラフィック関係での変更点はまだある。これは4、5月号以前の紹介記事に掲載されたものだが、右のウォーケン登場シーンや、オストリカの港を出航するビジュアルが削除されている。ちょっと残念だね。

似てないからボツ

ゲームクリアのための追加アドバイス

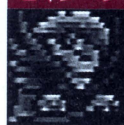
ゲームの大詰めとなるソルレンド大陸から先は、かなりの苦戦を強いられる。ここでは、行き詰まっている人のために、最後の攻略のポイントを伝授しよう。

魔法購入時の注意

このゲームでは魔法をショップで買うシステムになっているが、ショップのある町は限られている。買い逃して次の大陸に渡った場合、もう2度と手に入らない可能性も…。だから、ショップで売っている魔法はすべて入手してから、次の目的地へ進んだほうがいいだろう。特に回復系魔法は重要だ。

体力回復は必ず購入。意外なところでデパラズン、フリーズも重要

モンスターの有効利用

ボスとの戦闘では召喚モンスターの特殊攻撃がかなり有効だ。3月号の付録「合体チャート表&モンスター図鑑」を見ながら、効率よく強いモンスターを仲間にしよう。オススメは下の2体だ。

アイアンゴーレム

ＨＰが高く魔法にも強い。頼りになるヤツだ

セイレーン

叫び声で敵の動きを止める。後列に配置しろ

最後の手段はレベル上げ

敵が強くて行き詰まってしまった場合は、結局地道な経験値稼ぎを行って、レベルUPして臨むしかない。ボスにはフリーズなど動きを止める魔法が効果的だが、レベルUPすると成功率も上がる。モンスターの叫びなども同様だ。

はみだし情報 '93年８月号の付録「モンスターメーカー 闇の竜騎士 完全ガイドブック上巻」に収録された世界観、キャラ設定は『〜神々の方舟』と同じですが、システム関係に関しては一部変更があります。なおソフトの発売延期に伴い延期された「下巻」は中止となりましたのでご了承ください。

風の伝説ザナドゥ
The Rebirth of Dragon Slayer
さぁ早く
結界を解いて
ちょうだい！
でなければ
1人ずつ
丸焼きよ!!
第5話
死線
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾作品です。
近藤敏信

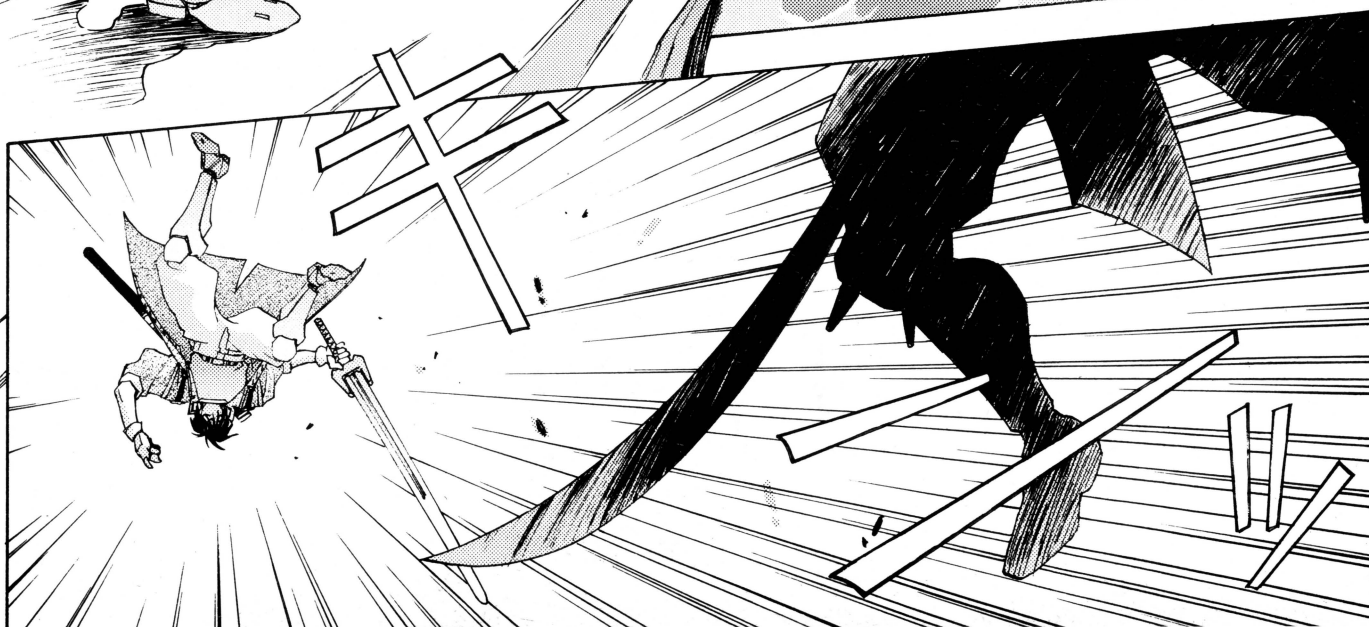
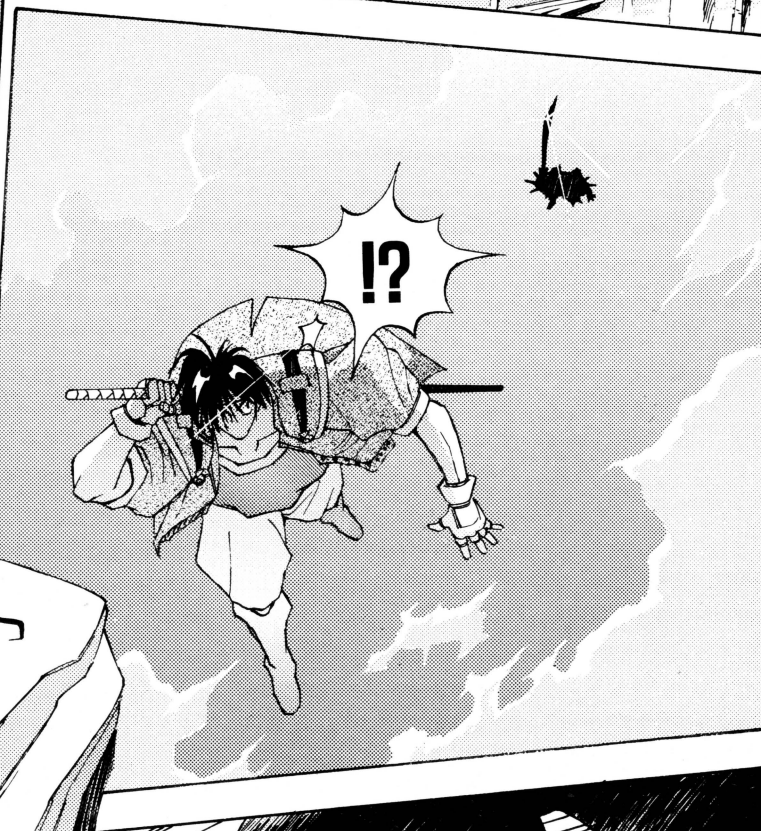
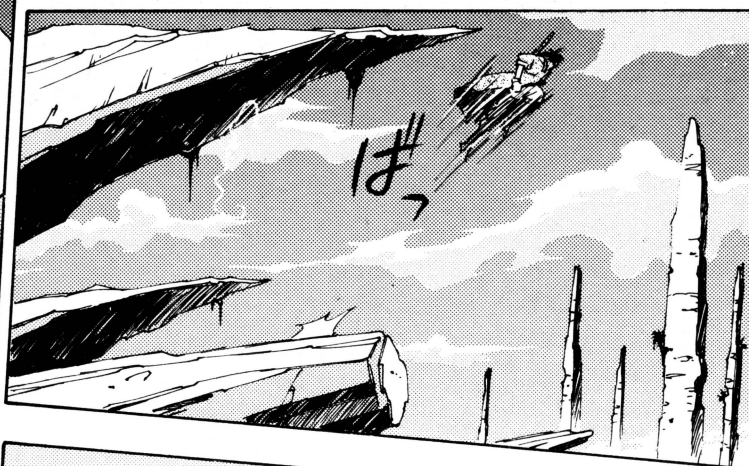
もういいわ！
みな殺しに
してあげる!!
ピューイ
予言の勇者が
死んでしまえば
聖剣を奪う必要も
ないからね!!
結界ある限り
お前に手出しは
できん！
とっとと
去れぃ!!
はっしゃあぁぁ
ピィー
どいつが
勇者なの
かしら!?
ピューイ
ドッカッ
ピューイ
ドッカッ

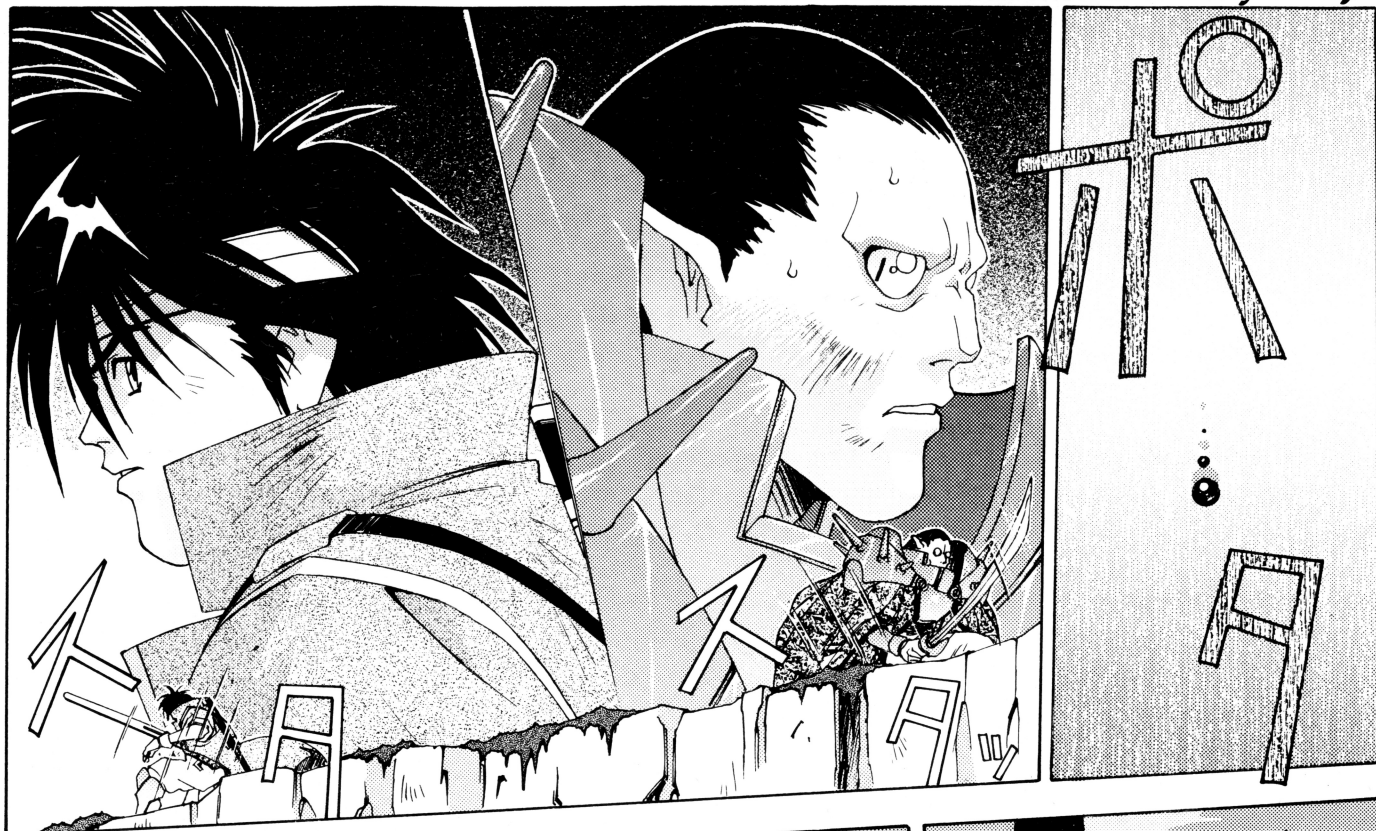
ストーリー

復活した邪竜ダルダンディスを倒すために、アリオスは聖剣ドラゴンスレイヤーを求め、エナスが待っている神殿へと向かった。そこは、ソフィアにとっては生まれ育った地でもある。しかし神殿には、すでに邪竜の手先、魔将軍ローゼが待ち受けていたのである。

ばっ
世界を統べる剣か…
ドラゴンスレイヤー…
!?
キ

ポタ
タ
タ
タッ

登場人物紹介

アリオス／実の名はアネモス。千年前、邪竜ダルダンディスを打ち破った、勇者アイネアスの血を引く若者である。

ソフィア／ドラゴンスレイヤーが祭られている神殿で拾われた不思議な力を持つ少女。エナスの孫として育てられた。

メディア
奴を頼む!!
聖剣(ドラゴンスレイヤー)を取りに
行く間だけで
いいんだ!
どこかしらぁ
ホホホ
神殿が
なくなっちゃう
わよ!
オホホ
まかせ
といて!!
あ…
ああ
いくよ!!

まさかアイツが
予言の勇者か!?

ヒュイイイ

あんな
ガキとは…
ホホホホ

!?

させや
しないよ!!

ぐえっ

ドザッ

スチャ

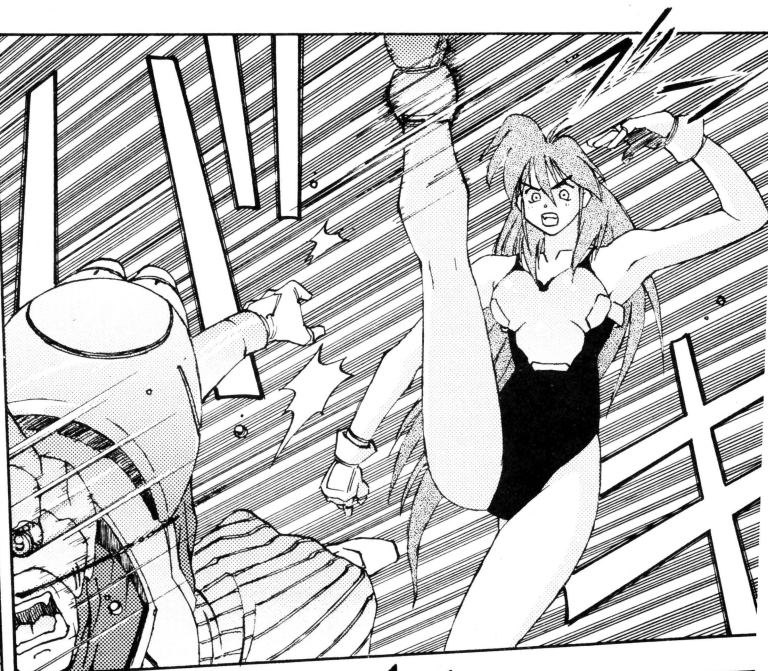
ソフィア!!

!?

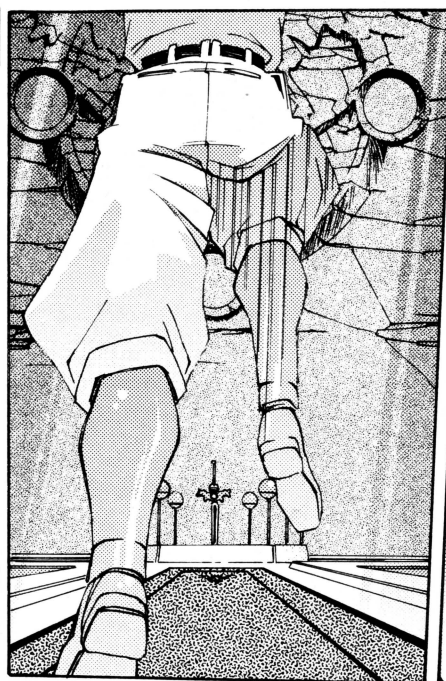
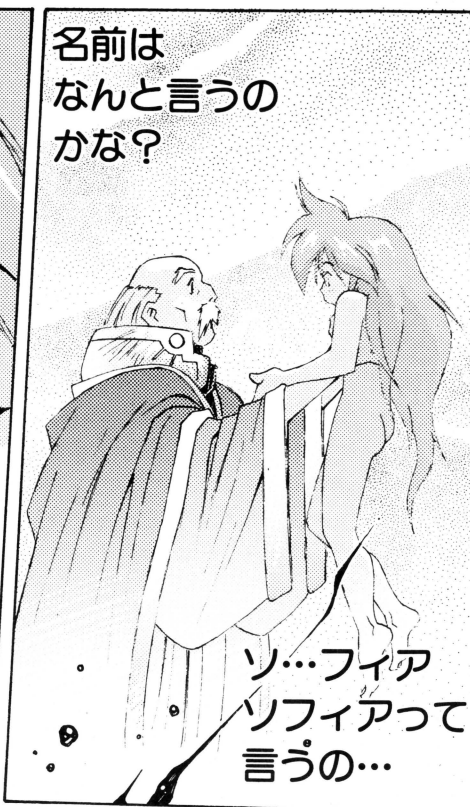
え!?

ちっ!!
かわされた!?

ヒュッ

ガッ

ジード／ドラゴンスレイヤーを巡り、アリオスとなんらかの関係がある謎に包まれた男…。

ダイモス／イシュタリアー王軍で百騎長であるアリオスの右腕的存在。

メディア／父であるワークスに似て正義感の強い女性。ソフィアのお守り役的存在である。

くっ…

それ以上
聖剣に
近づくなら

娘の首が
へし折れる
からね!!

……

動くん
じゃないよ!!

あうっ

動くなと言った!!

はぶっ

いやあああああ!!

わたしの…
体が…

クレーネの光が
変わった…今…
な…ぜ？…

こいつは…
いっ…たい

ソフィア…を
拾った時…
これを…手に…

こ…これを
ソフィアに…

思うところあって
私が…あずかって
いた…

カチャ

ゴフッ

アリオスVSジード、ついに両雄激突!! 次回7月号は5月30日発売!!

やはり…
ソフィアは…
キュラ
ソフィア
君は…
いったい？

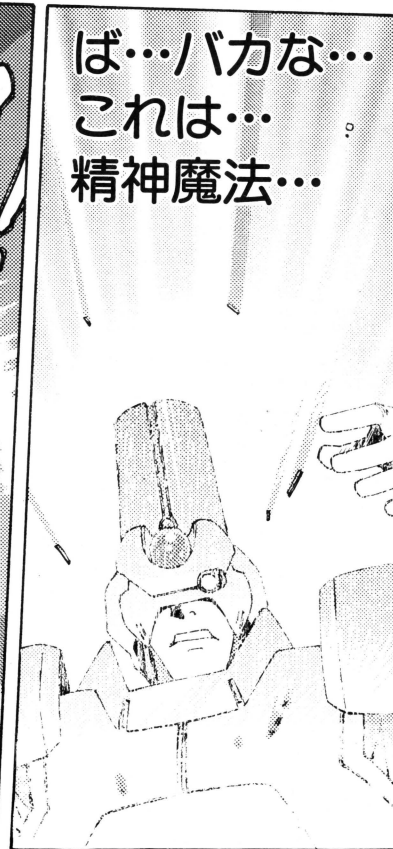
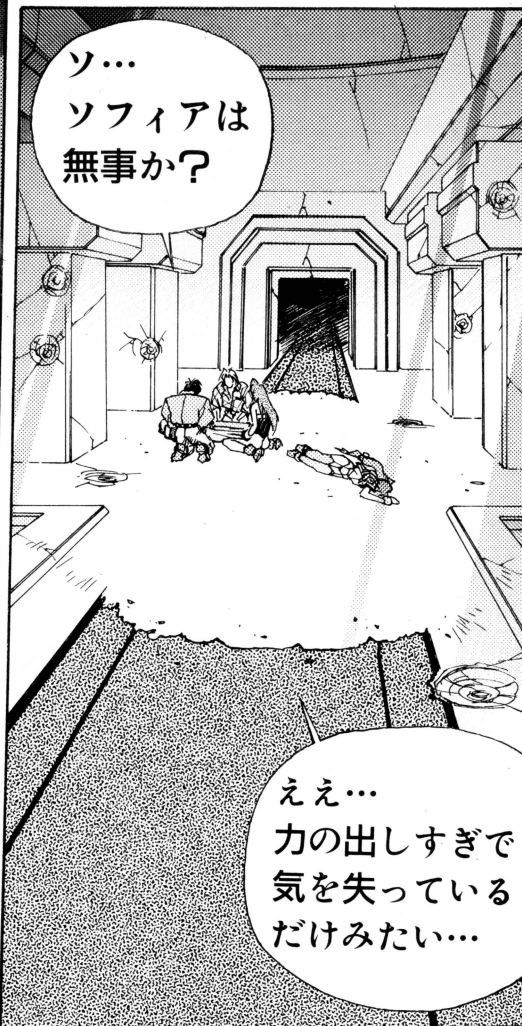
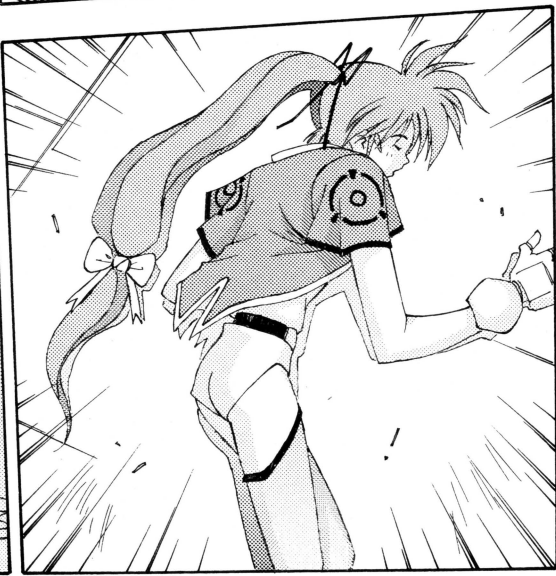
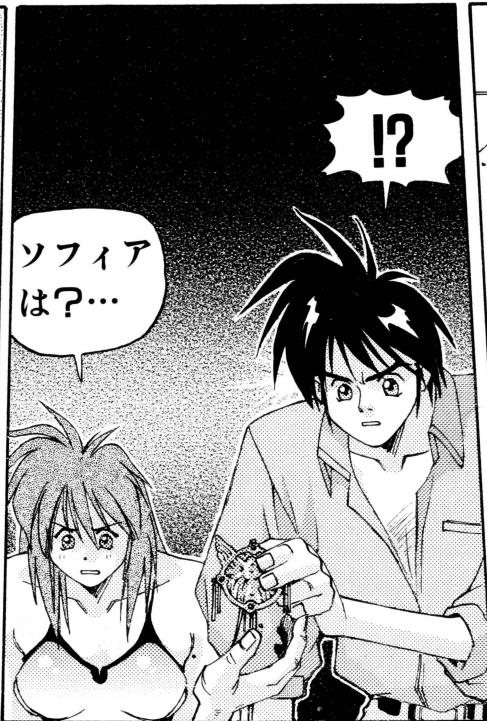
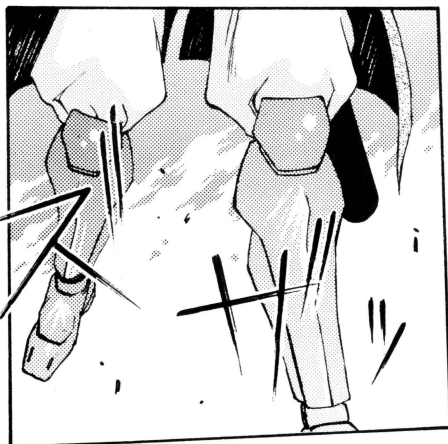
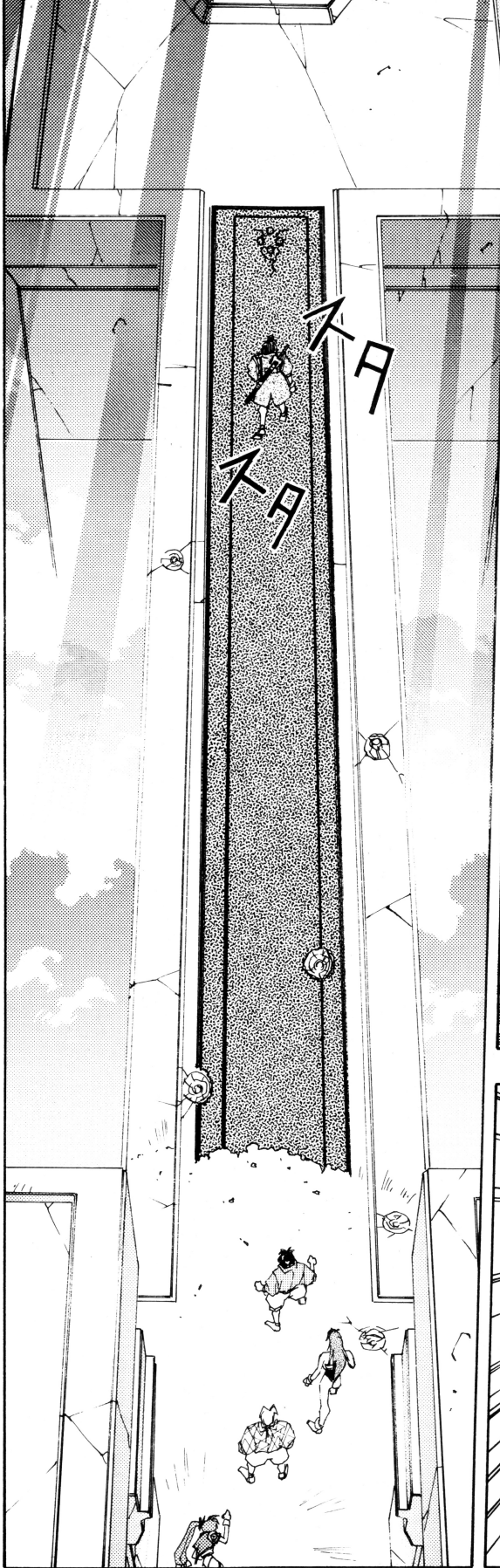
私たちは
無キズだからネ
おそらく精神系
の魔法よ…

アレは魔法を
はじくのが
やっとの技よ
違うわ!!
メディアが
使ったあの
技では？
さっきのは
確かに魔法
だったわ…

聖剣は
無事らしい
な…
ジード!!

ズ
ザ

!?

風の伝説ザナドゥ
The Rebirth of Dragon Slayer
バイィッ
バチッ
バヂッ
バチッ
スタ
スタ
ソレはアリオスでなければ抜けなくってよ!!
何をする気!?
そいつはどーかな?
ガシッ

なっ!!
この剣で…
オレが世界の王となる!!
ついに引き抜かれた聖剣!!
真の勇者はジードなのか!?
◆7月号 5月30日発売につづく

INFO SCRUM
好奇心旺盛なアンテナに"高感度情報"を発信!!
インフォスクラム

BOOKS

たまにはじっくり読書でも…
要注目の本を特集

ゲームで遊ぶのもいいけれど、本もたまには読んだ方がいいぞ。というわけでゲームファンにも楽しめる本をピックアップ

NOVEL
1999年のゲーム・キッズ

SFというとハデな宇宙空間でのバトルとかを思い浮かべる人も多いかもしれないが、実はそんなものばかりじゃない。ごく近い未来に実現されそうな科学技術の情報に基づいたものも数多い。以前話題になった「ジュラシック・パーク」も現実に研究が進んでいるクローニング技術（細胞や遺伝子から生物を複製する技術）が話の元になっている。

"仮想科学小説"と名付けられた、この「1999年のゲーム・キッズ」（渡辺浩弐著）も最先端の科学情報のひとつひとつをショートショート形式で小説にしている。例えば双方向性機能を持つ次世代テレビや、感情を読み取る機械、人工冬眠などの技術がごく一般的になった近未来を舞台に、その新しい技術が人や人間関係にどう影響を及ぼすかをシミュレートした物語が描かれている。

今、例に挙げたものも含めて、この本に登場する30あまりの科学技術は現在研究中であったり、すでに一部で現実化していたりするのだ。つまり、この本を読めば現在の最先端テクノロジーの知識を楽しみながら得られてしまうというわけだ。

これは「週刊ファミコン通信」に連載されたもので、現在も同誌に連載中だ。それぞれの小説の内容は必ずしも希望にあふれた将来を描いたものではなく、シビアに考えさせられるものもある。しかし、独特のユーモアにあふれており、それぞれがごく短いショートショートなので、すんなりと読める。それにゲーム誌に連載されていただけあって、最先端技術をゲームに利用するとどうなるかといったテーマも多く、ゲームファンはいろいろ想像が広がって楽しいぞ。■発売中　■発行：アスペクト　■価格：1500円（税込）

⇧雑誌連載分のショートショートに、書き下ろしの２つの短編を加えている

ART
スーパーリアル麻雀PⅣ原画&設定資料集

美少女キャラの色っぽいアニメで人気を得た、アーケードゲーム『スーパーリアル麻雀　PⅣ』。PCエンジンにも移植されたのは、みんなも知っての通り。そこに登場する女のコたちの公式資料集である原画集が発売中だ。ゲームのカラー原画などはもちろんのこと、キャラデザインを担当したアニメーター、田中良の描き下ろしイラストも収録。ゲーム内のセリフ集やデフォルメキャラ集など内容は盛り沢山だ。この本を読めば目の保養になることうけあい、美少女ファンにはたまらない１冊だぞ。■発行：ソフトバンク　■価格：2000円（税込）

⇧かわいい女のコを見て、読書の合間の目の保養をするというのがいいかも

GUIDE
RPG幻想事典　逆引きモンスターガイド

この「～逆引きモンスターガイド西洋編」（ヘッドルーム編著）は『ドラゴンクエスト』シリーズなどの代表的なRPGに登場するモンスターのゲームでの位置づけやその名称の由来、ルーツなどをイラスト入りで解説している。ルーツが伝説や神話にあるものは、この本を一読すれば、なにが原典なのかすぐ分かるのだ。モンスターの名称による索引はもちろん、ゲーム別の索引もついているので、自分の思い入れの強いゲームをモンスターで振り返るというのもいいかも。東洋編は6月発売予定。■発売中　■発行：ソフトバンク　■価格：1800円（税込）

⇧モンスターの象徴とも言うべき、ドラゴンが表紙に描かれているのだ

業界ナンでも情報満載

NEWS あ・ら・か・る・と

ニュース

バンダイが、厚さわずか5ミリでタテ58ミリ横88ミリの名刺サイズの小型液晶ゲームを発売。ポケットに入れて簡単に持ち運べるこのゲームには、競馬ゲームを楽しめる「スリムゲームカード　ダービー」とトランプゲームを楽しめる「スリムゲームカード　ブラックジャック」の2種類がある。ゲームで遊ぶ以外に、アラーム付時計の機能もある。価格：3000円。

●

ニュース

英国のロックミュージシャン、ピーター・ガブリエルは、マッキントッシュ用CD-ROMソフトの「エクスプローラ1」を発表した。これは彼のアルバムの曲や映像を収録。また、収録された曲をユーザーの好みに作り変えるパートなどを楽しめる。彼のほかにもデビッド・ボウイやトッドラングレンなども、このようなマルチメディアソフトを製作している。

●

ニュース

松下電器産業中央研究所は4月7日、自分の顔の画像を取り込んでゲームソフトなどが作れる三次元画像合成技術を開発した、と発表。ビデオカメラで撮影した自分の顔をワークステーションに入力すると、画面上の人形の頭に顔の画像がはめこまれ、指示次第で表情を自由に変えることもできる。現段階では実験中であり、製品化にはまだ1〜2年かかる見通し。

●

スポット

ナムコは都市型テーマパークである「ワンダーエッグ」（東京・二子玉川）の隣接した土地に、CG映像を利用したバーチャルリアリティを体験できる、新しいテーマパーク「たまご帝国」を開園することを発表した。投資額は約8億円で開園予定は今年の7月16日になっている。これが完成すると同テーマパークの施設面積はこれまでの1.4倍に広がることになる。

●

イベント

すぎやまこういちが音楽監督の「オーケストラによるゲーム音楽コンサート4」が9月4日（日）に、東京のサントリーホールにて開催。東京交響楽団の演奏。チケットは6月10日（金）から、チケットぴあ　☎03-5237-9990、チケットセゾン　☎03-5990-9990、サウンド・ギャラリー　☎03-3351-4041にて発売開始。問い合わせは上記のサウンド・ギャラリーまで。

TOPICS

「実在」の美少女はいいぞ!! 2人のアイドルに注目

CD

千葉麗子

『Non Stop/ One Way Love』でデビュー

あらゆるゲーム機を所有している、驚異のアイドル千葉麗子ちゃん。ドラマやCMでおなじみの彼女が『餓狼伝説SPECIAL』のテーマ「Non Stop! One way Love」のシングルをリリース。これはゲーム中の曲をボーカルアレンジしたもので「アンディにあこがれる女心」がモチーフだ。意外なことに、これが彼女のCDデビューとなる。カップリングは不知火舞のテーマ「花蝶風月乙女舞」。ジャケットでは舞のコスチュームを着た麗子ちゃんの写真が見られるぞ。

⇧ポニーキャニオンより発売中。1000円（税込）

CD

井上麻美

『うじゃうじゃパラダイス』で歌う!!

メガドライブの『ゆみみみっくす』などでゲームファンにもおなじみの漫画家、竹本泉のコミック「うさぎパラダイス」と「アップルパラダイス」。そのイメージアルバム「うじゃうじゃパラダイス」にアイドル井上麻美がボーカルとして参加。竹本ワールドをいっそうキュートなものにしているぞ。CDだけでなく麻美ちゃんの出演でゲーム化もして欲しい、楽しい雰囲気の作品だ。

⇧収録中の井上麻美ちゃんだよ

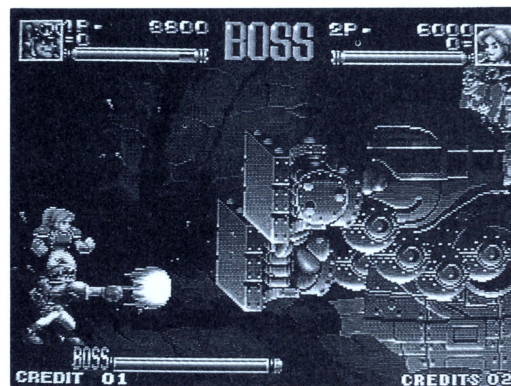
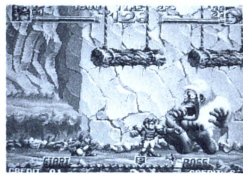
⇧テイチクより5月21日発売予定。3000円（税込）

NEO・GEO　NEWS

宇宙が舞台のNEO・GEOアクション 『TOP　HUNTER』

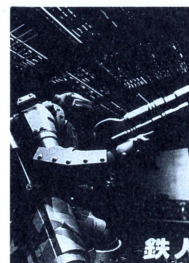
宇宙開拓時代を舞台に展開する、NEO・GEO用2ライン横スクロールアクションがSNKから登場。宇宙海賊クラプトンを倒すため、宇宙賞金稼ぎの中でもスゴ腕の2人のトップハンター、ロディーとキャシーが活躍するというストーリーだ。このゲームでは通常のパンチによる攻撃のほかに、特殊コマンドにより、飛び道具などの必殺技を使用できる。使用するキャラクタはボタンを長く押すことによって伸ばせる腕を持ち（ロディーの場合。2P用のキャシーではチェーンソーサーという道具）で遠くにあるものをつかんだり、しかけを動かしたりできる。「氷の惑星」や「森の惑星」などのそれぞれ特徴を持つ全5ステージを戦うのだが、各ステージのどこかにはボーナスステージへの入口が隠されており、それを見つけ出す楽しみもあるのだ。もちろんアイテムやトラップも多いぞ。最後の海賊船のステージの最後には宇宙海賊クラプトンが待ち受ける。5月発売予定。

⇦これは雪の惑星のステージ。ここはツルツルとすべってしまう

⇧火の惑星のステージのボス戦。右上にいるヤツがそうだ

3DO　NEWS

映画ばりの迫力 『鉄人』登場

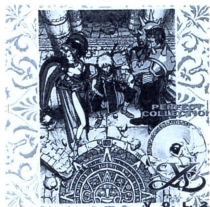
プレイヤーが殺人機械「鉄人」となり戦う3DOソフト「鉄人」が発売中だ。このソフトは実写とCGを合成した映像を楽しむムービーステージと、フルポリゴンの3Dダンジョンを武器を持って戦うシューティングステージで構成、アクションロールプレイングムービーと銘打たれている。ムービーステージには俳優の嶋田久作が出演。音楽は山下久美子のバックミュージシャンなどの活動で知られるシンセサイザー奏者、三浦憲和が担当。

■発売元　㈱シナジー幾何学　■価格：8900円（税別）

⇧ムービーステージではこのような迫力ある映像が実際に展開するのだ

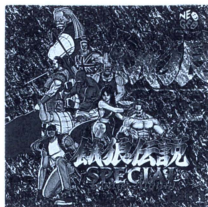
⇧完成発表会の様子。嶋田久作（中央）と三浦憲和（右端）も駆けつけた

新作ゲームミュージックCDから6タイトルを紹介。さらに、毎年恒例の『ドラクエ』コンサート情報をキャッチ！

CD

パーフェクトコレクション イースIV The Dawn of Ys VOL.2

発売中
キング
3000円（税込）

『イースIV～』の全曲アレンジ集第2弾。2月に発売されたVol.1に引き続き、ゲームのサウンドアレンジ担当の米光亮のスペシャルアレンジヴァージョンを収録。ゲームに収録された全曲をアレンジ化するパーフェクトコレクションシリーズの最新作になる。6月には第3弾も発売が予定されているのだ。

餓狼伝説SPECIAL イメージアルバム Part1

発売中
ポニーキャニオン
2500円（税込）

NEO・GEOの人気格闘アクション『餓狼伝説SPECIAL』から10曲をセレクトしてフルアレンジ。新世界楽曲雑技団がすべての編曲を担当している。千葉麗子が歌うシングル収録の不知火舞のテーマ「花蝶風月 乙女舞」の別バージョンも収録。サウンドチームによる全曲の解説書がついている。

レイフォース ZUNTATA V. C. O #1

発売中
ポニーキャニオン
2000円（税込）

タイトーのアーケード用シューティングゲーム「レイフォース」のゲーム音楽集。オリジナルの全曲のほか、福富幸宏の手によりリミックスされた、メガミックスバージョンを収録。オールカラーブックレットなどの特典が付き、～1500シリーズから、さらに充実したサイトロン2000シリーズの第1弾だ。

ツインビーPARADISE 熱唱！ボーカルバトル編

発売中
キング
3000円（税込）

文化放送のラジオ番組「ツインビーPARADISE」。そこに出演中の国府田マリ子、椎名へきるらの人気声優がボーカルを聞かせてくれる、同シリーズの特別編ともいうべきアルバム。演奏はおなじみコナミ矩形波倶楽部。番組のオープニングテーマのほか、新曲も収録されたファン待望のボーカル集だ。

ファイナルファンタジーVI オリジナル・サウンド・ヴァージョン

発売中
NTT出版
3800円（税込）

4月に発売されたスーパーファミコンの超人気ソフトのサウンドアルバム。スクウェアのRPGシリーズの最新作『ファイナルファンタジーVI』のオリジナル全曲集だ。全61曲を3枚組CDに収録した豪華な内容となっているのだ。もちろん作曲、編曲ともに同シリーズでおなじみの植松伸夫が手がけている。

ファイナルファンタジーVI スペシャル・トラックス

発売中
NTT出版
1000円（税込）

こちらは同じく『ファイナルファンタジーVI』のアレンジシングル。ファンから公募した歌詞を植松伸夫が作曲、そしてゲームの開発スタッフによる合唱の「近づく予感」をはじめ、ゲーム未収録曲2曲やアナザーミックスバージョンなど全6曲を収録したスペシャル盤。これもファンには見逃せない作品だ。

CONCERT

第8回ファミリークラシックコンサート ドラゴンクエストの世界

昨年の同コンサートの風景。フルオーケストラの生演奏にまさる音楽はないぞ

ファミリークラシックコンサート～ドラゴンクエストの世界～が8月に開催される。今年で回をかさねること8回をむかえるる毎年恒例のコンサートだ。言わずと知れた名作ゲーム『ドラゴンクエスト』シリーズの「I」から「V」までの交響組曲を、作編曲者である、すぎやまこういちの指揮によりフルオーケストラが演奏する。東京交響楽団が荘重かつ華麗に奏でるゲームミュージックの珠玉の名曲を、ナマで聞けるチャンスだぞ。■開催日時：1994年8月24日（水）18：00開演 ■会場：渋谷公会堂 ■チケット発売開始：1994年6月5日(日)、チケットぴあ☎03-5237-9990、および、チケットセゾン ☎03-5990-9990にて発売 ■問い合わせ：F. C. C. 事務局☎03-3446-7762（月曜～金曜 11：00～17：00）（入場料に関しては、ここにお問い合わせください）

三井造船は、その造船技術を生かして、テーマパーク向けのバーチャルリアリティゲーム施設を開発、販売を開始することを発表した。船に乗ってさざ波から嵐までを映像とともに体感できる、20人乗りの船を2台設置の「アクアフォース2」と4人乗りのコクピット10台で遊ぶ3DCG対戦型シミュレーション「マジカルエッグ」の2種類を販売していく予定。

●

カプコンは、データイーストの「ファイターズヒストリー」が著作権を侵害しているとして、損害賠償および同ソフトの製造販売差止め処分を日米双方の裁判所に訴えていたが、米カリフォルニア州連邦地裁は、著作権侵害には当たらないとして、この申請を却下した。この決定は今後の日本でのカプコンの訴えに対する判断に影響を及ぼすものとして注目される。

●

マッキントッシ向けのシミュレーションゲーム『TOWER』がオープン・ブック社から発売。同ゲームは高層ビルのエレベータの運行を管理して、ビルを拡張していくというもの。プレイヤーは利用者のエレベータ待ち時間のストレスを減らし、テナントの稼働率を高めていく。今夏には欧米でも発売される予定の注目ゲームソフトである。価格は9800円(税別)。

●

ナムコが遊戯用ブロックなどで知られる、デンマークのレゴ社とタイアップした商品である、「ナムコ・レゴセット」が人気だ。この商品は一般には市販されていないレゴの乗り物型の組み立てブロックだ。ナムコの直営アミューズメント施設のクレーンゲームの景品で、現在8種類あり、家族連れなどを中心に好評を得ている。5月にバリエーションを拡大する。

●

コナミは米国のシカゴにゲーム開発センターを設置する。これまでにも同社は米国と上海に海外拠点を持っていたが営業と生産部門が中心だった。32ビット機時代に備えて、米国市場に密着したゲームソフトの開発体制をつくることを重要視したものだ。これまで日本から派遣した開発者が中心だったが、今後は現地スタッフを拡充した現地密着型の体制となる。

●

ソフトバンクとNTTデータ通信の2社は、見たいときに、見たい番組が見られる、ビデオ・オン・デマンド方式のマルチメディアサービスを行う合弁会社を設立。会社名は「メディアバンク企画」で資本金5千万円。実際のサービス開始はまだ先だが、現在の構想では、映画などのほかにカラオケやゲームの配信、チケット予約などができるものを計画している。

PEOPLE

やさしい声のお姉さま
声優・井上喜久子

今月は、清楚で美しい声で多くのファンを魅了、まさしく優しいお姉さまという表現がピッタリの雰囲気を持つ声優、井上喜久子さんにインタビュー。

——子供の頃から声優を目指していたの？

「実は学校の先生を目指してました。だけど、教育実習で挫折。気が弱いから生徒に注意もできなくて…。わたしは先生に向いてないって思いました」

——それが、なぜ突然声優になろうと？

「挫折して落ち込んでるときに、アニメの「アタックNo.1」の再放送を見て大感激したんです。それで、こんな感動を与えてくれる世界へ行こう、と…」

——声優になるのも大変でしょう？

「花屋さんでアルバイトしながら声優の学校に通ってたんですけど、確かに大変でした。でも一回失敗して、もう後がないので必死にがんばったんですよ」

——ところで、このごろゲームへの出演が増えてますよね？

「最近、アニメの数が減ってるんで、寂しいねって仲間とも話してたんです。だから、ゲームの仕事が増えてきて、すごくうれしい。ゲームは直接プレイしてる方とコミュニケーションする感じがあるのが、すごいですよね」

——わりあい上品でおっとりした役が多い？

「ええ。それで、現実のわたしもそうだと思われるんです。確かにボーッとはしてますけど、実際はそんなに上品というわけじゃないんですよ（笑）」

——じゃあもっと小悪魔的な役も自信あり（笑）？

「わたし、洋画のお仕事も多いんですよ。アニメの『餓狼伝説』のリリイ役もそうでしたけど、洋画ではそういうギャングのボスの恋人みたいな役も多いので、だいぶ勉強させてもらいましたから、ちゃんと対応できます」

——洋画とアニメやゲームの仕事で違うところは？

「洋画の場合は、わりあい息の混ざった声を出す感じで演技するんです。アニメやゲームは逆に、なるべく息が入るのをおさえるようにしますね」

——歌のCDも出してますけど、これからいろんな方面へ進出？

「歌に限らず、アニメでもゲームでも、いいお仕事に出会えればいいな」

——これからやってみたい役などはありますか？

「人魚の役をぜひやりたいです。泳ぐことや海が大好きなんですよ。前世はお魚だったんですよ、わたし」

——ゲームはプレイしますか？

「去年DUOを頂いたんですが、テレビにつないだのは、つい先週。早くやりたいとは思ってるんですが、始めてしまうとほかのことが手につかなくなりそうで、まだプレイしてないんです。今は父が藤あや子のCDをDUOで聞いてます（笑）」

——ファンレターは多いですか？

「ありがたいことに、たくさん頂くんです。ただ、忙しくて返事を出せないのが、今一番つらいことなんです。みなさん本当にごめんなさい」

上品を絵に描いたような雰囲気の井上さん。これからもPCエンジンのいろいろなゲームに登場して、その美声を聞かせてくれそうだ。

●井上喜久子プロフィール●

神奈川県横須賀市出身。誕生日は9月25日。洋画の吹き替えでは「スペースキャンプ」、アニメでは「ハーイ、アッコです」でデビューする。「ふしぎの海のナディア」などのアニメやゲームなど数多くの作品に出演。6月にはシングルCD「おかえりなさい」をリリースする予定。

ワークス・タペストリー

本人による作品紹介

自分の作品についての感想やとくに印象に残ったこと、エピソードなどを、思いつくまま自由に語ってもらうコーナーです。

●女神天国

女神のステイシア役。やっぱりおとなしめの役です。収録のときは、女のコばかり20人以上集まって、すごくにぎやかな雰囲気。アニメビデオの「ああ女神さまっ」のからみで仲良しの友達の久川綾ちゃんと冬馬由美ちゃんも出演してるんです。スタジオで3人そろうってことはなかなか無いのですごく楽しかった。

●初恋物語

主人公の高校時代の恋の相手、片桐朋美ちゃん役。恋愛シミュレーションということで、いろんなパターンの演技をしました。シチュエーションがどんどん変わっていくので、自分の中のいろんな感情の面を出せて、すごくよかったです。状況の自然な流れにそって、泣いたり、笑ったり、怒ったりを同時進行で演技するのが、とても面白かったですね。

●らんま1／2

テレビアニメでもおなじみのフンワリのんびりタイプの天童かすみちゃん。ゲームの収録はテレビのアニメのあとにやったりしたんです。でも、かすみお姉ちゃんは、アクションゲームのように戦う場面ではあまり出番がないんで、お呼びがかからない場合が多かったです。でも台所仕事で鍛えた包丁で、戦いになったら結構強いと思うんですけど（笑）。

●ふしぎの海のナディア

テレビのアニメでもやっているエレクトラの役です。これは洋画に出てくるような役の雰囲気で演技しましたね。

●機装ルーガ

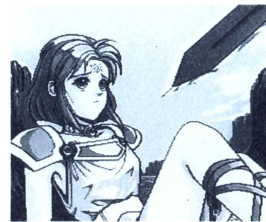
エレナ役。設定としては人間ではないんですけど、ほとんど人間と変わらない役だったんで、自然に演技できました。

●優美なおさかな

2月に発売になった初めてのアルバムです。収録にはすごく苦労しましたね。あまり歌には自信はないんですけど、できるかぎり、思いをこめて歌うことを心がけました。6月には初のシングルも出るので、よろしくお願いします。

●NECホームエレクトロニクスから発売予定の「女神天国」のステイシア役

●おなじく「女神天国」のステイシアの登場シーン。やっぱり優しいお姉さまタイプ

●「初恋物語」から、清楚な片桐朋美ちゃん。徳間書店インターメディアから発売中だ

●「機装ルーガ」に登場のエレナ。発売は工画堂スタジオ

Creator's Room

第3回

プログラマーの仕事

ナグザット
プログラマー
高岡義晴さんの場合

いよいよゲーム作りの心臓部、あるいは核心、すなわち、プログラマーの仕事を拝見することとなり、東京・文京区は音羽にナグザットさんを訪ねた。開発というものは、コッソリすごく奥の方でやっているのかと思いきや、意外なことに1階の入り口からすぐ近くで作業していたりして、わりと驚いたりした。

お話を聞いてみると、どうもプログラマーの仕事のペースというのは不規則になりがちのようだ。つまり企画の段階でミーティングなどをしている間はわりと余裕があり、仕事が進んで実作業をしていく段階でだんだんキツクなってきて、最終的に間違いを探して直す段階では寝られないほど忙しくなる。これはようするにクリエイティブな仕事に共通のペースなのではないだろうか。

ナグザットの『スーパーリアル麻雀PⅣ　カスタム』などの開発に関わったプログラマー、高岡義晴さん。同社の企画開発部に所属している好青年だ。その高岡さんが、プログラマーの仕事について語ってくれた。

「今はわりと楽ですね。企画段階なんで。他のゲームを見て研究したり、参考にしたりする段階。これが納期の頃のデバッグ（間違いを直す作業）になると地獄になります。1つのバグを直すことによって、違うバグが生まれたりして、そこをうまくごまかしたり。例えば画面に何か余計なものが出るとき、出ないように直すんじゃなくて、見えないようにするとか。とにかくこの仕事は職人芸的な部分があって、同じことを違う人が作れば全然違うプログラムになる。

ほかの開発の方との打ち合わせの最中

仕事をする真剣なうしろ姿をこっそり撮影

これは、ハードの制約なんかとの戦いで、非常に器用にプログラムを組んでいるから。だから、自分が作ったプログラムでも1年経ってから見るとすぐには理解できなかったりする。そういう職人の世界だからとにかく色々なプログラムを見て勉強してないとなかなか務まりませんよ。」

高岡さんの（あまり忙しくない）普段の仕事のペース

時間	内容
08：30〜09：00	月曜のみ8時半出勤。そして、30分間の朝礼。
09：00〜10：00	火曜から金曜は9時に出社し、1時間ほどミーティング。全体の今の開発状況をつかんだり、他の部員とコミュニケーションする。
10：00〜12：00	パソコン通信で、他のメーカーのプログラマと交流しつつ、午前中の仕事をする。本格的にプログラム作業をしていない時期は、ハードの研究や、プログラムの解析が主な仕事。
12：00〜13：00	昼休み。近所の定食屋さんでスブタ定食。
13：00〜17：00	午後の仕事開始。午前中と内容は同じ。ときどき息抜きにストⅡ（業務用のモノホンが置いてある）をやりつつ。
17：00〜21：00	定時は17時で終わりだが、たいていは21時か22時ごろまでは仕事をしている。

納期が迫った非常に忙しい時期

時間	内容
00：00〜24：00	ずーっと会社にいて仕事をし続ける。特に納期ギリギリの時期はバグチェックで大変なことに。眠くなったらすこし横になり、起きればまた仕事。食事は企画の人にコンビニで買ってきてもらい、家から持ってきてある下着を持って一日に一度は銭湯に行き、体を洗い洗濯もする。

プロフィール

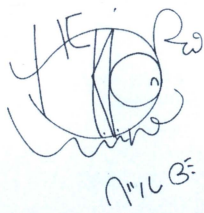
昭和46年、名古屋市生まれ。小学校4年よりパソコンに触れ、中学生のときに買ったX1で本格的に打ち込む。趣味はストⅡ（ゲーセンで）とプロレス観戦。リングス試合はすべて見たという。好きなゲームはストⅡとドラクエⅡ。

読者へのメッセージ

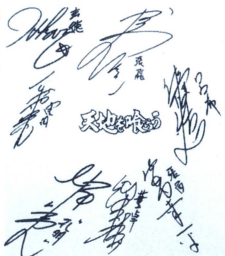
他の人が作ったプログラムをよく研究すること。専門の雑誌を読むのがいいでしょう。学生時代にかなりパソコンに打ち込んでないと。プロになってから会社が育ててくれるわけではありませんしね。

今月のプレゼント

メーカー各社のご提供により、今月のプレゼント。欲しい人はハガキに、①希望するプレゼント番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤職業（学年）、⑥電話番号、⑦このコーナーに対する意見や要望、以上を明記のうえ下記まで。締め切りは5月30日必着。発送をもって発表とします。

①1名

徳間書店インターメディアより、「初恋物語」の出演声優9名のサイン色紙をセットにして1名の方にプレゼント

②2名

NECアベニューより、「天地を喰らう」の出演する声優陣の寄せ書きサイン色紙を2名に

③4名

本誌のコミック連載でもおなじみの「風の伝説ザナドゥ」のテレホンカードを2枚セットにしてプレゼント。日本ファルコムより

④15名

NECホームエレクトロニクスからは、話題のRPG『女神天国』の大型ポスターを10名の方にプレゼント

⑤5名

NECアベニューから、ついに発売になった「ぷよぷよCD」のかわいいテレホンカードを5名の方にプレゼント

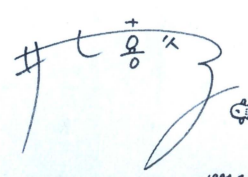
⑥10名

恋愛シミュレーション『ときめきメモリアル』のヒロイン、藤崎詩織ちゃんのスクール水着姿のセル画を10名の方に。コナミから

⑦3名

今月のPEOPLEに登場、楽しい話を聞かせてくれた井上喜久子さんのサイン色紙を3名の方にプレゼント

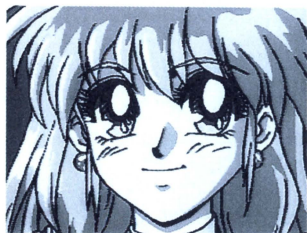
⑧5名

日本テレネットからは「コズミックファンタジー4 銀河少年伝説」の非売品販促用ビデオを5名の方に

あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンファン編集部
6月号インフォ・プレゼント係

PC ENGINE 最新 DATA BANK

2月28日から3月27日までの売り上げBEST10と、5月号読者アンケートハガキ1000通を集計した前人気、移植希望を掲載。今月も気になる最新ソフトの情報満載でお伝えする。

月間売り上げBEST10

今回は集計期間に発売されたソフト7本全部ランクインを果たし、ランキングが大きく変動した。1位は『餓狼伝説2』。アーケードカードによる完全移植が人気の秘密か。2位には『プリンセス・ミネルバ』がランクイン。25日発売と集計期間が2日間しかなかっただけに健闘が光る。また『ゴジラ　爆闘烈伝』と『風の伝説ザナドゥ』、『エメラルド　ドラゴン』も、引き続き大健闘。来月は前人気が高かった『モンスターメーカー　闇の竜騎士』が集計期間に入ってくる。どこまでポイントを伸ばせるかが注目されるところだ。

美少女ばかりが登場する『プリンセス・ミネルバ』。大健闘の2位だ

2/28〜3/27の新作

3/4 WIZARDRY III・IV
3/4 THE ATLAS ルネッサンスボイジャー
3/4 パワーゴルフ2 ゴルファー
3/12 餓狼伝説2
3/25 CAL III 完結編
3/25 プリンセス・ミネルバ
3/26 龍虎の拳

順位	前回順位	タイトル	ポイント	スペック表記
1	初	餓狼伝説2	410	ハドソン/アクション '94年3月12日発売/6900円/アーケードカード専用

コメント

ハドソン　営業部　藤原氏のコメント
『餓狼2』が1位/やはり格闘モノの人気はさすがですね。個人的に好きなキャラはビッグベアなんですよ。超必殺技のファイアーブレスを出す瞬間が一番面白いですね。夏には『SPECIAL』も発売ですので、期待して待っていてください/

(株)あくと内ファミコンランド中部本部　鍋野氏の声
移植度に関してはハドソンという事もあり、納得のいく出来栄え。ただ、アーケードカードの第1弾としてはちょっと魅力不足です。第1弾にはもっとアーケードカードを印象づけるソフトが欲しかった。

読者の声
本誌アンケートハガキから無作為に100通を選択。フリースペースに書かれていたそのゲームに対する読者の生の声を抜粋して掲載しています。

移植としては最高/（同様20通）
NEO・GEOと遜色ないデキ/（同様7通）
アクセスが長すぎる。（同様15通）
影のチラつきがゆるせない/（同様12通）
BGMのアレンジが軽すぎて、イメージが崩れた。（同様10通）

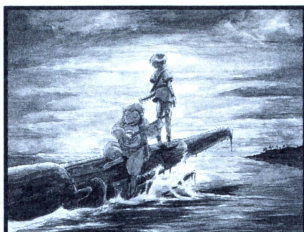
順位	前回順位	タイトル	ポイント	スペック表記
2	初	プリンセス・ミネルバ	292	リバーヒルソフト/ロールプレイング '94年3月25日発売/8800円/スーパーCD-ROM²専用
3	6位	ゴジラ 爆闘烈伝	162	東宝/アクション '94年2月26日発売/8200円/スーパーCD-ROM²専用
4	初	龍虎の拳	145	ハドソン/アクション '94年3月26日発売/6800円/アーケードカード専用
5	1位	風の伝説 ザナドゥ	142	日本ファルコム/アクションRPG '94年2月18日発売/7800円/スーパーCD-ROM²専用
6	2位	エメラルド ドラゴン	97	NECホームエレクトロニクス/ロールプレイング '94年1月28日発売/7800円/アーケードカード両対応
7	初	WIZARDRY III・IV	93	ナグザット/ロールプレイング '94年3月4日発売/8400円/スーパーCD-ROM²専用
8	初	CAL III 完結編	92	NECアベニュー/アドベンチャー '94年3月25日発売/7800円/スーパーCD-ROM²専用
9	初	パワーゴルフ2 ゴルファー	83	ハドソン/スポーツ '94年3月4日発売/6800円/スーパーCD-ROM²専用
10	初	THE ATLAS ルネッサンスボイジャー	79	アートディンク/シミュレーション '94年3月4日発売/9800円/アーケードカード両対応

表の見方
ポイントは、㈱あくと、㈱メッセサンオーをはじめ複数の調査対象店から得た売り上げ本数に、一定の係数をかけて算出したものです。また、表組内の前回順位は「初」が今月初めてチャートインした作品。「ー」が過去にランキングに登場し、前回ランキング内になかった作品を意味します。媒体のアーケードカード両対応は、スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応を示します。また、価格はすべて税別です。

前人気BEST10

先月号でイメージイラストと広井王子氏のコメントが発表された『天外魔境III』が1位。ゲーム内容すらわからない状況での1位とは、さすが超大物シリーズといったところ。

また、『ときめきメモリアル』が前回11位から4位にランクアップ。人気ジャンルであることに加え、発売日も決定したためと思われる。また、『美少女戦士セーラームーン』の再ランクインも見逃せない。

⬆日本一のプレイボーイになることも可能（？）な「ときめきメモリアル」

ついに発表された『天外魔境III』。内容などはP14に掲載されている記事を見てもらうとして、ここではハドソンの藤原さんに意気込みなどを語ってもらった。

——現在の開発状況は？

「始まったばかりなので、まだお答えできる状況にありません」

——今回の『III』でユーザーに期待してほしいところは？

「そうですね、I、IIを越えるクオリティの作品になると思います」

——第1位の感想とメッセージをお願いします。

「1位になって当然だと思います。読者の皆様へ、手に汗握って待っていてください/」

順位	前回順位	タイトル	得票	データ
1	6位	天外魔境III	162	ハドソン 開発状況10%
2	2位	餓狼伝説SPECIAL	126	ハドソン 開発状況70%
3	9位	ドラゴンナイトIII	118	NECアベニュー 開発状況90%
4	11位	ときめきメモリアル	98	コナミ 開発状況100%
5	8位	コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説突入編	92	日本テレネット 開発状況90%
6	4位	銀河お嬢様伝説ユナ2	88	ハドソン 開発状況10%
7	10位	ワールドヒーローズ2	86	ハドソン 開発状況90%
8	5位	誕生　デビュー	84	NECアベニュー 開発状況90%
9	7位	3×3EYES　三只眼變成	62	NECホームエレクトロニクス 開発状況90%
10	15位	美少女戦士セーラームーン	44	バンプレスト 開発状況40%
10	—	女神天国	44	NECホームエレクトロニクス 開発状況80%

移植希望BEST10

『サムライスピリッツ』が9ヵ月連続首位を達成。しかし、その後ろを追う『ああっ女神さまっ』『スーパーストリートファイターIIX』との差が先月と比べ縮まってきている。今月の初登場は『ファイナルファンタジーVI』と『ドラゴンナイトIV』。すでに『ドラゴンナイトI』を除く前作2本が移植されており、期待がかかる。また、『同級生』が久々に再ランクイン。根強い人気を見せた。

⬆『誕生　デビュー』の竹井正樹氏が原画を描いている「ドラゴンナイトIV」

9ヵ月という長い間トップを走り続けている『サムライスピリッツ』。ここでは、移植の可能性などが実際にあるのかなどを、SNKに直撃インタビュー/

——『サムライ～』の移植は？

「現時点では話は上がっていません」

——SNKとしての参入は？

「NEO・GEO1本で開発することを考えていますので、参入の可能性は少ないと思います」

——最後に、1位の感想を。

「熱い声援ありがとうございます。〝継続は力〟と言う言葉もありますので、このまま1年間1位であればいいなぁと思うのですが…よろしくお願いします。

順位	前回順位	タイトル	得票	データ
1	1位	サムライスピリッツ	122	SNK／業務用 アクション
2	2位	ああっ女神さまっ	108	バンプレスト／パソコン アドベンチャー
3	6位	スーパーストリートファイターIIX	96	カプコン／業務用 アクション
4	3位	龍虎の拳2	66	SNK／業務用 アクション
5	5位	英雄伝説III もうひとつの英雄たちの物語 白き魔女	46	日本ファルコム／パソコン ロールプレイング
6	7位	スレイヤーズ	44	バンプレスト／パソコン ロールプレイング
7	初	ファイナルファンタジーVI	26	スクウェア／スーパーファミコン ロールプレイング
8	10位	プリンセスメーカー2	24	ガイナックス／パソコン シミュレーション
9	初	ドラゴンナイトIV	23	エルフ／パソコン シミュレーション
10	—	同級生	22	エルフ／パソコン シミュレーション

ソフト合計
60本!!

アンケートに答えてゲームをもらおう!

読者プレゼント

応募のきまり 次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号(①～⑥)を1つ書き(記入欄はハガキ裏の右上)、下記のアンケートに答えて(回答欄はハガキ裏)50円切手を貼ってポストまで! 応募の締め切りは5月28日(必着)。当選者の発表は7月30日発売の8月号で行います。

今月のプレゼント 各10名様

①ストライダー飛竜
②ドラゴンハーフ
③爆伝 アンバランスゾーン
④ザ・プロ野球SUPER'94
⑤コズミック・ファンタジー4
⑥ブランディッシュ

アンケート

1 あなたの学校(職業)を次の中から選び、該当する番号を書いてください。
1 小学校　5 専門学校
2 中学校　6 会社員
3 高等学校　7 その他
4 大学

2 あなたの学年を書いてください。もし、あなたが学生以外なら0と書いてください。

3 あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

4 あなたの性別を次の中から選んで番号を書いてください。
1 男　2 女

5 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、該当する番号をすべて書いてください。

6 あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号をすべて書いてください。

7 今後、購入を考えているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号をすべて書いてください。

8 今号の記事の中でおもしろかったものを表1から3つ選び、番号をおもしろかった順に書いてください。

9 今号の記事の中でつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

10 これから買おうと思っているPCエンジンのゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

12 攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び番号を書いてください。

13 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
1 シューティング
2 アクション
3 ロールプレイング
4 アドベンチャー
5 シミュレーション
6 スポーツ
7 パズル
8 その他

14 今月の新聞付録「誕生スポーツ6月号」について、あてはまる番号を1つ選んで書いてください。
1 とても面白かった。
2 面白かった。
3 何も思わない。
4 面白くなかった。
5 つまらなかった。

15 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を1つ選んでください。
1 とても高いと思う。
2 少し高いと思う。
3 ちょうどいい。
4 まあまあ安い。
5 とてもお買い得。

16 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を2つ選んでください。
1 新作ソフトの記事が読みたかった。
2 巻頭の特集記事が読みたかった。
3 付録が欲しかった。
4 ウルテクが知りたかった。
5 読者ページが読みたかった。
6 新作ソフトの発売情報が知りたかった。
7 コミックスが読みたかった。
8 毎月定期的に購入しているので。
9 その他。

17 次の中から購入を予定しているものを選び、該当する番号をすべて書いてください。
1 アーケードカードDUO
2 アーケードカードPRO
3 32ビットマシン(FX)

18 次のPCエンジン周辺機器の中で所有しているものを選び、番号を書いてください。
1 PCエンジンマウス
2 メモリベース128(セーブくん)
3 マルチタップ
4 アベニューパッド6(ファイティングコマンダーPC)
5 ファイティングスティックPC(ファイティングスティックマルチ)
6 アーケードカードDUO
7 アーケードカードPRO

19 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。
1 業務用
2 パソコン
3 メガドライブ
4 ファミコン
5 スーパーファミコン
6 ゲームボーイ
7 ゲームギア
8 その他

20 ハガキおもての下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について5段階で評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。

キャラクタ キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。

音楽・効果音 BGM、効果音の完成度や、ビジュアルと相性度をチェック。

お買い得度 販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。

操作性 キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。

熱中度 ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。

オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

4月号プレゼント当選者発表(敬称略)

インペリアルフォース
北海道／小川　典之・18歳
／藤田　堅正・17歳
福　島／柿沼　武志・15歳
栃　木／漆原　良夫・18歳
千　葉／小川　英男・17歳
／皆川　孝浩・16歳
東　京／中田　敦・17歳
／星野　茂史・25歳
長　野／増田　和美・18歳
愛　知／豊田　大介・19歳
三　重／乾　真史・20歳
大　阪／赤川　学・30歳
／田村　憲道・14歳
奈　良／上村　恭太・11歳
鳥　取／浜上　拓也・26歳
島　根／太田　修司・16歳
岡　山／湯浅　明久・34歳
広　島／前谷　達也・15歳
高　知／和田　好雄・17歳
福　岡／松田　直己・17歳

プリンセス・ミネルバ
岩　手／照井　真也・17歳
宮　城／及川　昌巳・16歳
／竹村　智裕・19歳
神奈川／遠藤　健一・19歳
新　潟／秋山　恭範・19歳
富　山／松原　芳治・15歳
長　野／丸山　剛・15歳
静　岡／高柳　直人・16歳
愛　知／有賀　久芳・27歳
三　重／加藤　剛・24歳
／久司　博則・23歳
和歌山／辻田　幸司・16歳
岡　山／時信　裕樹・15歳
広　島／広本　宣法・18歳
香　川／隅田　恵・22歳
福　岡／大野　聡志・19歳
／大和　榮志・16歳
長　崎／山脇　清志・18歳
熊　本／小嶋　亮・15歳
宮　崎／織田　禎幸・15歳

龍虎の拳
北海道／尾谷　宣弥・13歳
／山田　貴之・24歳
茨　城／久松　賢一・19歳
東　京／仁木　孝・14歳
／松下　堅悟・15歳
神奈川／中村　直子・25歳
新　潟／和気　俊光・16歳
富　山／飛田　昌宏・16歳
山　梨／溝　睦隆・26歳
静　岡／鍵山　工・18歳
愛　知／鈴木　茂樹・16歳
／山本　尚央・12歳
京　都／辻　孝行・13歳
大　阪／亀田　健太・17歳
／越村　淳・17歳
鳥　取／岡村　真治・15歳
広　島／橋本　武司・15歳
福　岡／副田　幸介・21歳
長　崎／小路島幸弘・25歳
／田村　圭介・17歳

モンスターメーカー
青　森／杉山　純一・16歳
岩　手／橘　隆・17歳
群　馬／関口　礼慎・19歳
埼　玉／曽谷　貴則・17歳
神奈川／宝木　知之・17歳
岐　阜／馬場　雅裕・16歳
静　岡／岩崎　正樹・18歳
愛　知／内藤　拳・28歳
三　重／宮田　智弘・16歳
兵　庫／国光　秀作・16歳
和歌山／道元　吉映・17歳
岡　山／藤原　弘幸・15歳
／山崎　康司・22歳
香　川／大林　宏之・18歳
愛　媛／仲渡　雅人・18歳
高　知／山川　泰弘・15歳
福　岡／穂山　幸文・17歳
熊　本／荒木　邦裕・18歳
大　分／小名川哲朗・14歳
鹿児島／有馬　恭輔・16歳

フレイCD サーク外伝
北海道／藤原　能和・16歳
青　森／松橋　梨佳・17歳
福　島／小林　剛・20歳
群　馬／藤井ひさし・14歳
東　京／石井　秀樹・16歳
神奈川／吉巳　俊啓・16歳
新　潟／馬場　公一・14歳
石　川／小原　雅浩・17歳
山　梨／山本　稔・20歳
岐　阜／松田　鎮人・19歳
静　岡／森　健一郎・21歳
愛　知／玉田　靖雅・18歳
滋　賀／土川　貴志・17歳
大　阪／寺垣　昌典・15歳
兵　庫／藤田　良・17歳
／本田真里亜・18歳
岡　山／川上　雄輝・15歳
広　島／扇谷　亮・17歳
香　川／大川　豪・14歳
熊　本／鹿耳　正昭・16歳

WIZARDRY III・IV
青　森／一戸　聡子・23歳
茨　城／高島　洋平・20歳
栃　木／鈴木　邦夫・20歳
埼　玉／佐々木雄介・20歳
／並木　克融・25歳
千　葉／臼井　裕治・19歳
／和田　雅也・22歳
東　京／古沢　英之・22歳
神奈川／安藤　充生・16歳
新　潟／鳥部　守・15歳
富　山／荒木　寛子・16歳
静　岡／望月　一樹・16歳
愛　知／小谷　和弘・15歳
三　重／薪田　吉弘・17歳
滋　賀／吉田　堅司・14歳
大　阪／長村　雅実・22歳
岡　山／井上　正則・16歳
／白神　睦久・21歳
愛　媛／狩野　真也・37歳
福　岡／上野　政博・23歳

※1．雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※2．商品の発送は、当選発表後1～2ヵ月かかる場合もありますので、あらかじめご了承ください。
※3．インペリアルフォースは発売中止となったため、後日ソフト振り替えの連絡をさしあげます。

表1 今号の記事

No.	表1 今号の記事
01	表紙
02	話題作追っかけ特報SPECIAL
03	〔超ヒマネタ企画〕ベストバウト・オブ・PCファイターズ
04	〔特別追加企画〕モンスターメーカー 闇の竜騎士 これまでの記事と製品版の違いの謎
05	ブランディッシュ
06	KO世紀ビースト三獣士 ガイア復活 完結編
07	ザ・プロ野球SUPER'94
08	マッドストーカー フルメタルフォース
09	天地を喰らう
10	超英雄伝説ダイナスティックヒーロー
11	READER'S LAND
12	インフォスクラム
13	PC ENGINE DATA BANK
14	〔コミックス〕風の伝説ザナドゥ
15	移植の泉
16	UL-TECH Wonder Land
17	超新作速報
18	新作発売カレンダー
19	〔新聞付録〕誕生スポーツ6月号

表2 雑誌名

No.	表2 雑誌名
01	電撃PCエンジン
02	ファミリーコンピュータマガジン
03	スーパーファミコンマガジン
04	週刊ファミコン通信
05	ゲームオン!
06	覇王
07	ゲームボーイ
08	HIPPON SUPER
09	㊙スーパーファミコン
10	THE スーパーファミコン
11	電撃スーパーファミコン
12	ゲームボーイマガジン
13	メガドライブFAN
14	BEEP! メガドライブ
15	V JUMP
16	LOGIN
17	コンプティーク
18	電撃王
19	MSX・FAN
20	3DO マガジン
21	マイコンBASICマガジン
22	ゲーメスト
23	ゲーム・ユウ
24	コロコロコミック
25	コミックボンボン
26	週刊少年ジャンプ
27	週刊少年サンデー
28	週刊少年マガジン
29	週刊少年チャンピオン
30	その他

表3 機種名

No.	表3 機種名
01	ファミコン(ファミコンタイトラーを含む)
02	ディスクシステム
03	ツインファミコン
04	スーパーファミコン
05	ゲームボーイ
06	PCエンジン(コアグラフィックスI・II、シャトルを含む)
07	PCエンジン スーパーグラフィックス
08	CD-ROM²システム
09	スーパーCD-ROM²
10	PCエンジンDUO/PCエンジンDUO-R
11	PCエンジン LT
12	PCエンジン GT
13	スーパーシステムカード
14	アーケードカードDUO
15	アーケードカードPRO
16	メガドライブ
17	MEGA-CD/MEGA-CD2
18	メガドライブ2
19	ゲームギア
20	ワンダーメガ/ワンダーメガ2
21	TERA DRIVE
22	セガマークIII・マスターシステム
23	MSXシリーズ[MSX,MSX2,MSX2+,MSX2turboR]
24	PC-9801/8801シリーズ
25	X68000シリーズ
26	FM TOWNS/マーティー/マーティーモデル2
27	NEO・GEO
28	LYNX
29	レーザーアクティブ+LD-ROM²コントロールパック
30	レーザーアクティブ+MEGA-LDコントロールパック
31	3DO REAL
32	その他
33	何も持っていない
34	特に買いたくない

表4 ゲーム名

No.	表4 ゲーム名
001	愛・超兄貴
002	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史
003	悪魔城ドラキュラX 血の輪廻
004	悪魔の審判
005	アドヴァンスト V.G.(仮称)
006	アドベンチャー オブ マミーヘッド
007	姐
008	アルシャーク
009	アルナムの牙 獣族十二神徒伝説
010	アンジェラス2 ホーリーナイト
011	イースI・II
012	イースIII ワンダラーズフロムイース
013	イースIV The Dawn of Ys
014	伊賀忍伝 凱王
015	ヴァジュラ
016	WIZARDRY I・II
017	WIZARDRY III・IV
018	ウィンズ・オブ・サンダー
019	うる星やつら STAY WITH YOU
020	栄冠は君に
021	A. III.
022	エグザイルII 邪念の事象
023	F1 CIRCUS SPECIAL
024	エメラルド ドラゴン
025	エンジェルメイト
026	オーロラクエスト おたくの星座 in Another World
027	改造町人シュビビンマン3 異界のプリンセス
028	格闘覇王伝説アルガノス
029	風霧
030	風の伝説ザナドゥ
031	カブキ伝X
032	餓狼伝説2
033	餓狼伝説SPECIAL
034	機装ルーガ
035	機動警察パトレイバー グリフォン篇
036	GALAXY刑事GAYVAN
037	CAL II
038	CAL III 完結編
039	銀河お嬢様伝説ユナ
040	銀河お嬢様伝説ユナ2
041	クイズアベニュー3
042	クイズ・エコノザウルス
043	クイズ DE 学園祭
044	クイズの星
045	空想科学世界ガリバー(仮称)
046	グラディウスII ゴーファーの野望
047	KO世紀 ビースト三獣士 ガイア復活 完結編
048	芸者ウォーリアーズ
049	GS美神
050	GOKU
051	ゴジラ 爆闘烈伝
052	コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ
053	コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 突入編
054	コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 激闘編
055	コットン
056	サークI・II
057	サークIII
058	サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.4 オルゴール
059	サイレントメビウス
060	3×3EYES 三只眼變成
061	ザッピングテレビ 殺意
062	ザ・プロ野球SUPER'94
063	三國志III
064	CD電人 ロカビリー天国
065	THE ATLAS ルネッサンス ボイジャー
066	シルフィア
067	真・女神転生
068	スーパーシュヴァルツシルト2
069	スーパーダライアスII
070	SUPER桃太郎電鉄II
071	SUPER雷電
072	スーパーリアル麻雀PII・PIIIカスタム
073	スーパーリアル麻雀PIV カスタム
074	スタートリング・オデッセイ
075	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争
076	STARパロジャー
077	スターブレイカー
078	ストライダー飛竜
079	ストリートファイターIIダッシュ
080	SNATCHER
081	スプリガンmark2 リ・テラフォーム・プロジェクト
082	スペースファンタジーゾーン
083	3D MUSEUM
084	聖戦士伝承 雀卓の騎士
085	セクシーアイドル麻雀
086	ゼロヨンチャンプ
087	ゼロヨンチャンプII
088	SWORD MASTER
089	卒業 グラデュエーション
090	卒業写真/美姫
091	ソルジャーブレイド
092	ソル:モナージュ
093	ダイノフォース
094	ダウンタウン熱血物語
095	ただいま勇者募集中
096	誕生 デビュー
097	ダンジョン・エクスプローラーII
098	断層都市ストレイロード
099	チキチキボーイズ
100	超兄貴
101	超英雄伝説ダイナスティックヒーロー
102	超時空要塞マクロス 永遠のラヴソング
103	出たな!!ツインビー
104	天外魔境II卍MARU
105	天外魔境III
106	天外魔境 風雲カブキ伝
107	天使の詩II 堕天使の選択
108	天地を喰らう
109	電脳天使 デジタルアンジュ
110	ときめきメモリアル
111	トップをねらえ! Gun Buster VOL.2
112	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
113	ドラゴンナイトII
114	ドラゴンナイトIII
115	ドラゴンハーフ
116	ドラゴンボールZ
117	ドラドラパラダイス
118	とらべらーず! 伝説をふっとばせ
119	ネオ・ネクタリス
120	信長の野望・全国版
121	ハイパーウォーズ
122	爆笑 吉本新喜劇 今日はこれぐらいにしといたる!
123	爆伝 アンバランスゾーン
124	バスティール2
125	バステッド
126	パチ夫くん3 パチスロ&パチンコ
127	初恋物語
128	パラディオン
129	パロディウスだ!
130	パワーゴルフ2 ゴルファー
131	パワーリーグ'93
132	PC原人3
133	PC原人シリーズ PC電人
134	美少女戦士セーラームーン
135	秘密の花園
136	ファージアスの邪皇帝
137	ファイヤープロレスリング3 Legend Bout
138	フィーンドハンター
139	フェイスボール
140	フォーセットアムール
141	フォーメーションサッカー オン Jリーグ
142	ふしぎの海のナディア
143	ぷよぷよCD
144	ブライII 闇皇帝の逆襲
145	フラッシュハイダース
146	ブラッドギア
147	ブランディッシュ
148	プリンス・オブ・ペルシャ
149	プリンセス・ミネルバ
150	ブルーフォレスト物語(仮称)
151	フレイCD サーク外伝
152	ぽっぷるメイル
153	ぽっぷ'nまじっく
154	ボンバーマン'94
155	麻雀オンザビーチ
156	麻雀クリニックスペシャル
157	麻雀レモンエンジェル
158	マイト・アンド・マジック3
159	マーシャルチャンピオン
160	マジカルチェイス
161	マジクール
162	マッドストーカー フルメタルフォース
163	魔導物語1(仮称)
164	魔導物語2(仮称)
165	魔導物語3(仮称)
166	魔法の少女シルキーリップ 三人の女王候補
167	魔物ハンター妖子 遠き呼び声
168	マンハッタン・レクイエム
169	ミサイルファイター(仮称)
170	ミスティック フォーミュラ
171	ムーンライトレディ
172	夢幻戦士ヴァリス
173	女神天国
174	メタルエンジェル
175	MELON BRAINS
176	もってけたまご
177	モトローダーMC
178	桃太郎伝説ターボ
179	桃太郎伝説II
180	モンスターメーカー 闇の竜騎士
181	モンスターメーカー 神々の方舟
182	闇の血族 遥かなる記憶
183	YAWARA!
184	YAWARA!2
185	幽☆遊☆白書 闇勝負!!暗黒武術会
186	ライザンバーIII
187	ラストハルマゲドン
188	ラプラスの魔
189	ラングリッサー 光輝の末裔
190	龍虎の拳
191	ルイン 神の遺産
192	ルナティック・ドーン
193	レインボーアイランド
194	レニーブラスター
195	レミングス
196	ロードス島戦記
197	ロードス島戦記2
198	ワールドヒーローズ2
199	ワルキューレの伝説

アンケートに答えるうえでの注意

1. 記入はていねいに、しっかりと。

回答欄の記入は、コンピュータで処理しますので、マスからはみ出さないよう算用数字で記入してください。筆記用具は、黒でハッキリ読めるものを使用してください(ボールペンの赤や色鉛筆は不可)。

2. 数字は1つのワクに1文字。

数字は必ず1ケタを1つのマスに記入するようにしてください。2ケタの数字は2マスで、3ケタの数字は3マスを使って記入してください。

悪い例: 良い例:

3. 間違えやすい数字に注意。

コンピュータで処理するため、1は7と、4は9と間違えて読み取る恐れがあります。1はただのボウ線で、4は上を開けて書いてください。

悪い例: 1 4　良い例: 1 4

4. 郵便番号・住所・氏名は正しく、はっきりと。

プレゼントが当選しても、住所や氏名などに不備があると賞品が発送できないことがあります。必要事項は正しく、ハッキリと記入してください。

5. 移植希望のアンケート項目は正確に。

シリーズものの場合は何作目かも記入してください。タイトルが似ていても、ゲームジャンルが違うものもありますので、注意して記入してください。

千年前に没した地下迷宮をアレスが探索するアクションRPG

ブランディッシュ

スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応

CD

メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:6月17日
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:アクションRPG
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:80%(4月15日現在)

パソコンで話題を呼んだアクションRPGの名作。PCエンジン版は、原作の雰囲気を壊すことなく、できる限り忠実に再現。もちろん独特のシステムである4方向の視点切り替えも再現している。

広大な地下迷宮からの脱出を目指す

プレイヤーは賞金稼ぎのアレスとなり、パズルのように入り組んだ地下迷宮からの脱出を目指すアクションRPG。オートマッピング機能が付いており、地下迷宮で迷うことはないが、謎解きの要素が強く、隠された数々の謎を解き明かさないと先に進めないようになっている。もちろんモンスターとの戦いも待っているぞ。

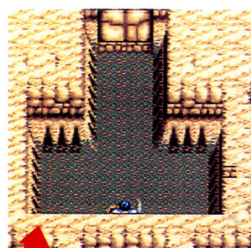
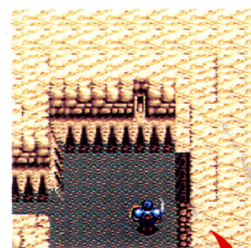
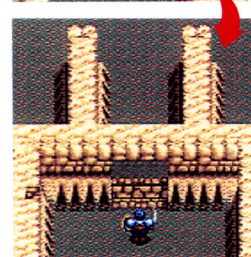
ステータス
体力とマジックポイントを表示している。また、体力とマジックポイントの最大値も表している

アイテム
主人公が現在装備している武器や防具、アイテムを表示。横の数字は使用できる回数を表している

主人公の向き
縮小マップに対して主人公がどの方向を向いているのかを指し示すもの

フロアの縮小マップ
主人公の歩いた跡をオートマッピングしてくれるウインドウ。これで広い迷宮も迷わないですむのだ

4方向の視点切り替えで謎解きが難しく

このゲームの最大の特徴は、4方向の視点切り替え。これはキャラクタの視点が90度ごとに変わるというもの。例えば、前方を向いているキャラクタの視点を右に変えた場合、前方の視点では見えなかった壁のレバーが見えるといった具合。このシステムにより、近くにあるものが見えなかったりして、謎解きが奥深いものになっている。

前方を向いている画面。目の前には扉が見える

右に90度視点を変えると見えなかったレバーが…

さらに右を向くと、いま来た後ろの風景が見られる

また、さらに視点を変えると石版を発見できる

呪われた王国の伝説 地下に没した都市

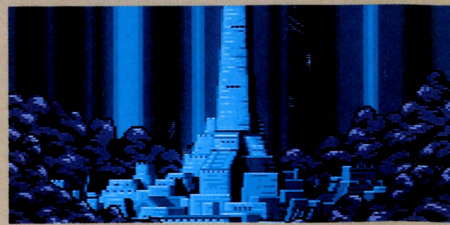
偉大なるドラゴンに守られし小国ビトール。街の中央には世の平穏を象徴するかのように巨大で荘厳な塔が立ち、そこで暮らす人々はどの顔も活気に満ちていた…。

しかし、ここに密かな野望を抱く人物がいた。時の王ビスタルである。彼は、今日の繁栄だけでは飽き足らず『すべてを制する力の源』を我がものにしようと、ドラゴンに剣を向ける。圧倒的兵力の前にドラゴンは倒れた。だが、ドラゴンは最後の力を振り絞り、王を醜い姿に変え、塔とその周辺を地底の奥深くへ埋没させたのである。そしてそれは伝説になった…。

小国ビトール。ドラゴンの加護により、繁栄を誇っていた

『すべてを制する力の源』のため、ドラゴンに剣を向けた

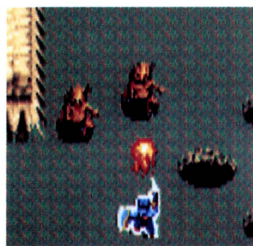
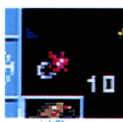
ドラゴンの最後の力により、ビトールは地下に埋没するのだった

圧倒的兵力の前に、ドラゴンは倒れたが…

多彩な基本動作を使って迷宮を探索

主人公アレスの攻撃方法は大きく分けて、剣と魔法、そして魔力を秘めたアイテムの3通り。また、障害をクリアするためのジャンプや、謎解きに必要な物を調べるといった行動パターンを持つ。ここでは、アレスが使うことのできる基本動作について紹介する。

剣と魔法でモンスターを撃破

剣はいつでも使用できるわけではなく、ある一定の間合いに入らないと使用できない。また、剣には使用回数があり、なくなると素手の攻撃になる。魔法は、スクロールと呼ばれる巻物を手に入れることで使用可能。マジックポイントがある限り、いつでも使うことができる。また、アイテム攻撃も剣と同じく、回数制限がある。

敵がある一定の間合いに入ると自動的に防御。その姿勢になると攻撃が可能

火球を出し、敵を攻撃するファイヤーの魔法

雷の指輪を使って電撃を出し、敵を攻撃。アイテム攻撃の1つ

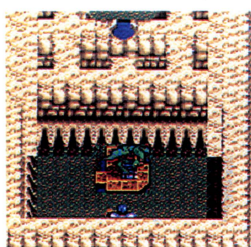
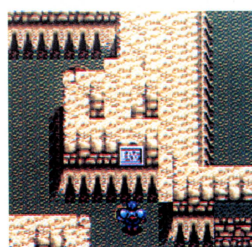
休息で体力を回復する

ダメージやマジックポイントは、サブ画面の「REST」を使うことで回復する。これは、サブ画面を呼び出すことでいつでも使用できるが、キャラクタの近くにモンスターがいる場合、メイン画面に戻ったとき、大きなダメージを受けてしまうので注意しよう。

セレクトボタンでサブ画面になる

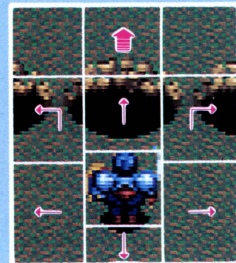
ジャンプで障害をかわし、怪しい場所を調べる

攻撃以外にも、ジャンプで障害を飛び越えたり、怪しい場所を調べたり、物を動かしたりすることができる。特に、このゲームでは敵と戦うより、これらの動作が大切。謎解きのヒントが隠されている石板の文字を読んだり、またジャンプによってトラップや穴を飛び越えるなど、これらの動作を使わないと先には進めない。

このゲームは、ジャンプを使う場所がけっこうあるのだ

あやしい場所は必ず調べ、迷宮の情報を入手しよう

石板には重要なヒントが隠されている場合がある

マウスでの操作も可能

もともとパソコン版はマウスで操作するゲームだった。PCエンジン版ではパッドとマウス、どちらでも操作可能。パッドは、基本的に方向キーでキャラを動かすが、マウスの場合、下の写真の場所をクリックすることで移動する。どちらを選ぶかはプレイヤー次第。

マウスの場合、アレスの周りをクリックすることで操作できる

キャラクタの2マス前はジャンプ。←→は左右の平行移動

そして千年後…アレスの冒険が始まる

それから千年のときが過ぎた。すでに呪われた王と街は地上の民から忘れ去られていた。

主人公アレスは、立ち寄った街でモンスターが出る大穴のウワサを聞き足を向ける。だが、そこで彼を待ち受けていたのは、アレスを師匠のカタキとしてつけ狙う女魔導士ドーラ・ドロンとの出会いだった。彼女はアレス目がけ火球を放つ。すばやくかわした後ろで土砂が破裂する。その衝撃によって地面は崩れ去り、アレスとドーラは呪われた王の住む地下迷宮へと迷い込んでしまうのだった。

アレスは大穴の謎を確かめるため、来たが…

アレスをつけ狙う女魔導士ドーラ・ドロン

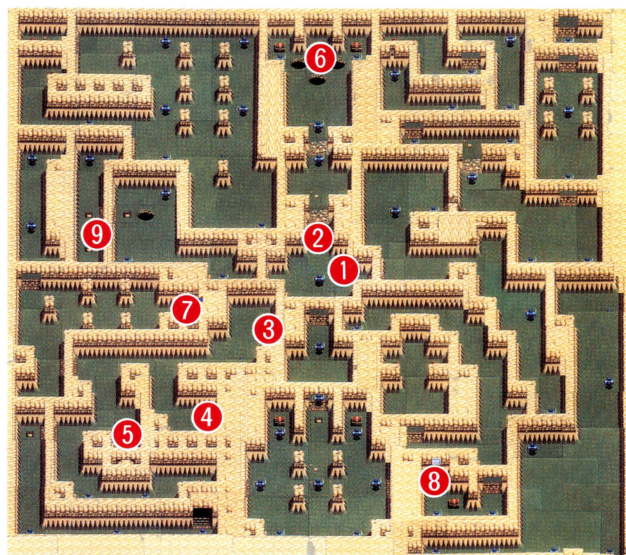
ドーラの火球が地面に衝撃を与える

地面が崩れ、呪われた地下迷宮へと落下するのだった…

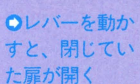
※このゲームは、メモリーベース128、PCエンジンマウスに対応しています

冒険のスタート地点、エリア1を紹介

謎やトラップ、ショップなど、各エリアにはさまざまなものが用意されている。ここでは冒険のスタート地点エリア1を解説。このマップは、上向きに作られており、視点を変えないと見えないものがある。それについては視点を変えた画面で紹介する。

4方向の視点があるマップ。これは前方の視点によるマップ

❶レバー

視点を90度右に変えると、レバーを発見することができる。これを上げると、今まで固く閉じていた扉が開くようになる。このように、レバーは主に扉の開け閉めに関係し、開かない扉の近くにはこのようなレバーが隠されている。

視点を90度右に変えた画面。レバーが見える

レバーを動かすと、閉じていた扉が開く

❷壊れそうな壁

よく見ると今までと少し違う壁であることが分かる。調べてみると「壊れそうな壁」であることが分かる。宝箱から見つけ出すか、道具屋で買うかして「大金槌（おおかなづち）」を手に入れ、壁をたたいてみよう。すると、振動とともに壁は崩れ、新しい通路を見つけられるぞ。

ちょっとひび割れた壁。アイテムで破壊することが可能だ

壁を壊すことで新たなる通路を探索することができるのだ

❻落とし穴

壁を壊すと、これ見よがしに3つの宝箱がある。こういう場所は、落とし穴などのトラップが隠されている場合が多いので注意。床を調べ、〝あやしい〟と分かったら、ジャンプで飛び越えよう。落とし穴は、ダメージを受けるものと階下に落ちるものと2種類存在する。

3つの宝箱があるこの場所…

やっぱり落とし穴が…。体力が大きく消耗するので注意せよ

あやしいと思われる場所はあらかじめ調べてから移動するようにしよう

❼泉

この場所で視点を90度右に変えると、泉を見つけることができる。この水は体力を回復させる効果を持つ。しかし、先のエリアまでいくと毒に侵される泉もあるので注意して飲むようにしよう。

体力を回復する泉

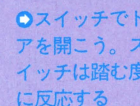
❽石板

石板には、くだらない話からエリア攻略のアドバイスまでいろいろなものが書かれている。また、カギのかかった扉には必ず石板があり、どのカギが必要なのかが書いてあるのでとっても便利だ。

石板にはヒントが…

❾スイッチ

床にあるスイッチは、主に扉の開け閉めに使われる。仕掛けによって開かない扉がある場合、すぐ近くにあるこのスイッチが隠されている。発見し、スイッチを踏もう。また、先のエリアまで行くとトラップのためのスイッチもあるので注意した方がいいだろう。

レバーと同じで、主に扉の開け閉めに関係している

スイッチでドアを開こう。スイッチは踏む度に反応する

❸❹❺ショップ

ショップは「道具屋」「武器屋」「魔法屋」の3種類ある。それぞれおなじみの品を扱っているが、それ以外に情報も売っているので冒険に役立つ。またショップは、エリアごとに営業している人が違うという演出も凝っている。

ポーションや合いカギ、大金槌もここで売っている

剣は使用回数が限られているので、大切に使おう

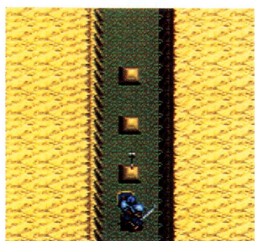
スクロールと呼ばれる巻物を売っている

全44エリアで待ち受ける過酷な試練

このゲームは全44エリアで構成され、後半に行けば行くほど謎も難しくなり、敵も強い。ボスキャラもエリア10まで行ってやっと登場するぐらいだから、エリア1は本当に練習ステージみたいなもの。後半になるとイベントがバシバシ起こるようになるぞ。

一撃でゲームオーバーになるトラップ

前半のトラップは落とし穴が主流だが、後半になると一撃でゲームオーバーになってしまう危ないトラップばかり。その一つが、床のスイッチを踏むことで転がってくる巨大な岩のトラップ。即座に反応し、後ろに逃げないと下敷きになってしまうのだ。それ以外にも、矢が飛んでくるなど、さまざまなトラップが行く手を阻む。

床のスイッチを踏むと、前方から巨大な大岩が…

また違うスイッチを踏むと、矢が飛んできたりも

重要なアイテムが手に入る試練の間

エリア5には「試練の間」と呼ばれる部屋がある。落とし穴だらけの細い通路に火球が動きまわっている危険な部屋。モンスターは1匹も出てこないが、タイミングを間違うと大きなダメージを受けてしまう。もちろんここを通らない限り、先に進むことはできない。敵やトラップばかりではなく、こんな演出も盛り込まれてるぞ。

無数の火球が飛び交うこの通路を抜けないと先には進めない

レバーなども隠されているので注意深く行け

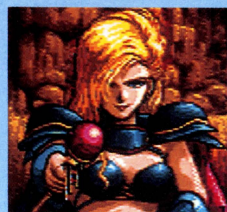
先に進むと、「リザードのカギ」が入手できた

地下迷宮で出会う人々

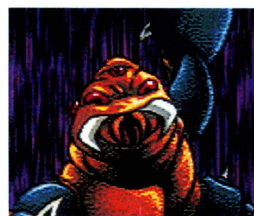
地下迷宮を冒険しているのはアレスだけではない。地下に没する前に住んでいた人や冒険者など、さまざまな人との出会いもある。彼らは冒険のヒントやアドバイスを教えてくれるだけではなく、頼みごともしてくる。依頼を解決するとイイことがあるかも。

重要なイベントでは、ビジュアルが挿入される

ドーラとの出会いも

アレスといっしょに地下迷宮へ迷い込んだドーラ。こんな場所でもアレスをしつこくつけ狙っている。これもイベントの一つだが、あまり出会いたくない人だ。

ドーラはしつこいが、けっこうカワイイよね

エリアの後半には異形のボスキャラが

ボスキャラとの戦闘前は、雰囲気を盛り上げるため、ビジュアルシーンが挿入される。このボスキャラの中には、地下迷宮に住む人々を苦しめているヤツもいる。倒したら、その人たちから、重要な情報を聞き出すことができるかも。

ビジュアルシーンにより、戦闘の雰囲気が増す

ディンク

これが魔法使いディンク。幻影攻撃をしかけてくるぞ

クラブデビル

子供をボトボト産み落としながら攻撃を仕掛けてくるのでやっかいだ

冒険の必需品、異次元箱

武器と防具以外のアイテムは、同じ種類同士をまとめることができる。だが、それでも長く冒険を続けていると、持ち切れないほどアイテムが手に入るというもの。そこで手に入れておきたいのが異次元箱というアイテムだ。これは、今まで15種類しか持てなかったものが、異次元箱を入手することで新たに16種類のアイテムを持つことができるというもの。しかし、入手はとても困難になっている。

サブ画面ではアイテム整理を行うことができる

異次元箱Aを取るには、落とし穴の先にあるレバーを動かす必要が…。ヒントは魔法。この謎が解けるか

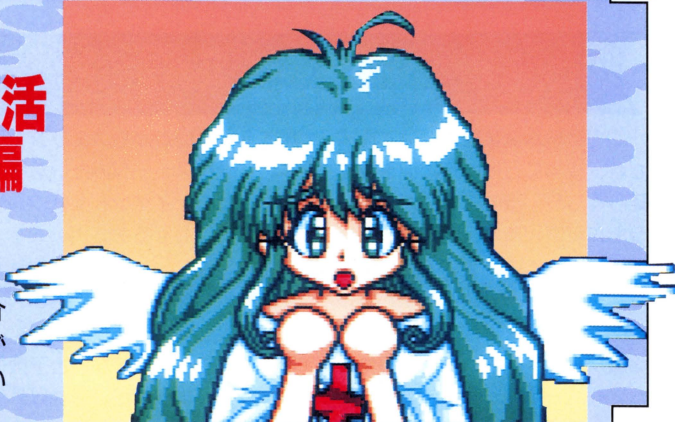
この謎が解けた者のみ異次元箱Aを入手することができる。知恵を働かせなければ入手は不可能だ

パソコンから移植のキャラものRPG

KO世紀(コーせいき) ビースト三獣士 ガイア復活 完結編

CD

スーパーCD-ROM²専用
メーカー名:パック・イン・ビデオ
発売予定日:6月17日
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

登場キャラと戦闘のシステムを解説し、さらに、ゲーム序盤の展開を一気に紹介する。ゲームはすでにほとんどできあがっており、ビジュアルの出来もかなりいいぞ。あとは発売日を待つばかりだ。

ヒューマンの侵略からビーストの平和な世界を三獣士が守る!

『KO世紀〜』はOVAなどで展開しているだけに、すでに世界観ができあがっている。ゲーム冒頭ではその辺の世界設定の説明的展開が入る。ここではまず登場人物などの設定を紹介する。

⬆トップビュータイプのRPGだ

⬆ゲーム冒頭は補足説明的展開だ

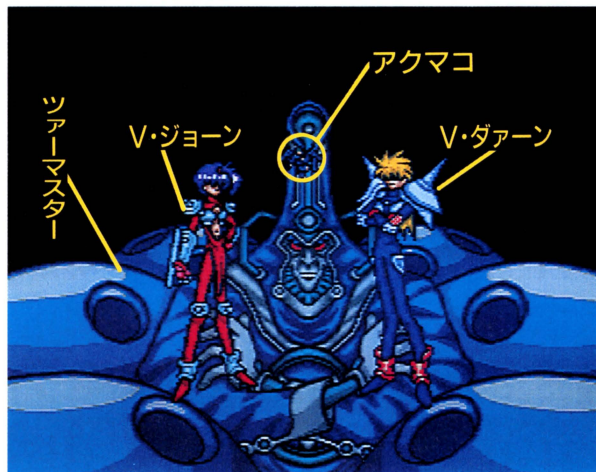
戦闘マシンのジンを操る三獣士が立ち向かう

主人公はワン・ダバダ、バド・ミント、メイ・マーの3人のビーストの王族。彼らはそれぞれ「ジンの心」という玉を持っており、それを使って戦闘マシンのジンを操ることができるのだ。

ちなみにビーストは、ある一定条件を満たすとビースト(獣人化)し強くなる。ワンは虎に、バドは鳥に、メイは人魚に変身する。

キャラ	ジン	解説
ワン・ダバダ	地霊王	ケモノ族の彼は主人公の中でリーダー的(?)存在。地霊王を操る「ジンの心」を持っている。食い意地がはった能天気な性格をしている。
バド・ミント	空霊王	トリ族の彼は空霊王を操る「ジンの心」を持つ。妙ちきりんな英語まじりで話す彼はキザっちいが、少々ドジなところがあり憎めない性格をしている。
メイ・マー	海霊王	海霊王を操る「ジンの心」を持つマーメイド族。ワンとは幼なじみだ。いつもお目付役のメッカと行動を共にしている箱入りお姫さまだがオテンバ。

敵は時空のかなたよりやって来たヒューマン

『KO世紀〜』の舞台は時も空間も真っ二つに割れてしまった未来の地球。ヒューマンは時空のかなたにある、片方の地球からやって来た侵略者なのだ。彼らの目的は、「ガイアの力」を手中にすること。しかしガイアとは、かつて神と呼ばれたこと以外不明だ。ヒューマンの指導者ツァーマスターは、まず部下に命じ3体のジンを奪う…。

⬆ヒューマンの指導者ツァーマスターと、その部下のV・ダアーン、V・ジョーン、そしてアクマコだ

その他のメインキャラクタは…

主人公の3人以外に登場する仲間はたくさんいる。OVAなどで活躍したキャラがこれでもか!これでもか!というほど登場する。あまりにも登場キャラが多いので、ここではゲーム序盤に登場し行動を共にするメッカ・マンネンとユーニ・チャーム、ライガ・レオンの3人の紹介にとどめておこう。

メッカ・マンネン

⬆メイ・マーのお目付役。マーメイド族の彼はビースト化すると、カメになる

ユーニ・チャーム

⬆生い立ち不明。ストーリー上重要な人物とか…。ガイアと関わりがあるのかも

ライガ・レオン

⬆ゲームオリジナルキャラ。レオン王国の子息だが序盤はその正体を隠している

操作性を追求した戦闘とオリジナリティあふれる魔法がシステムの特徴

このゲームはいたってノーマルな対面式戦闘のRPGだ。システムのほとんどがアイコン選択方式で、簡潔にまとめられているといったウレシイもの。戦闘シーンもそれと同じで、基本的にアイコンの切り替えを使うだけでOK。

また魔法はバッテリーポイント制で、自分でレベル調節して使うといった方法が取られ目新しいぞ。

ステータス基本画面での操作も上部にあるアイコンでらくらく！

戦闘は基本的にアイコンを選択する方式

戦闘は画面左下のアイコンを選択するだけ、といった簡単なもの。ただし、魔法とアイテムのアイコンのみ次に何をするか（使うか）選択することになる。戦闘シーンのビジュアルは、よく動く。自キャラが画面右からアニメしながら左の方へ流れていくぞ。

戦闘シーンのビジュアルはよく動く。昔あった『ネクロスの要塞』（知ってるかな？）みたいなのだ

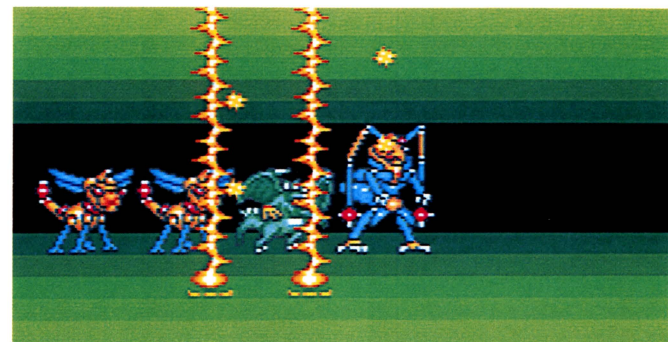
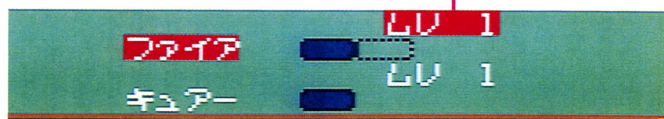
アタック	通常攻撃のコマンド。いたってノーマルなコマンドなので説明の必要はないだろう	入れ替え②	左の4つのアイコンに戻したいときに選択する入れ替えのためのコマンドだ
ビースト	ビースト化して攻撃するコマンド。1ターン中しか持たずHPを消費するが強い	ラ　ン	戦闘をキャンセルして逃げるコマンド。100%逃げられるわけではないぞ！
魔　法	魔法を使うコマンド。これを選択した後、魔法の種類とその使用レベルを選択する	アイテム	アイテム使用のコマンド。このアイコン選択後に、使用するアイテムを選択する
入れ替え①	アイコンの入れ替えコマンド。これを選択すると右の4つのアイコンに替わる	ディフェンス	防御のコマンド。ほかの人を守ることはできず、自分を守るだけのコマンドだ

魔法はバッテリーポイント制でレベルがある

このゲームの魔法はバッテリーポイント制。といってもポイントの回復方法が、ヒットポイントを回復する場所と違うだけのことだ。

最大の特徴はレベル制になっていること。戦闘で得る経験値が一定になると魔法を覚えるが、それとは別にレベルも上がっていく。レベルは戦闘時に調節できるのでムダ遣いを防げる便利なものだ。

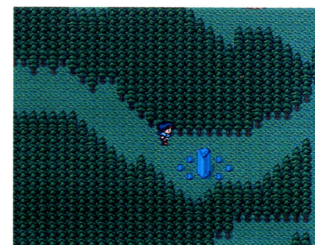
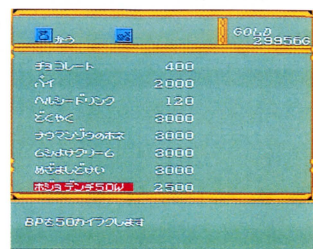
戦闘画面で魔法のアイコンを選ぶと右下に魔法選択画面が出る

魔法選択画面で使用する魔法レベルを選ぶ

もちろん魔法も戦闘シーンのビジュアル部分でアニメーションするのだ

バッテリーは遺跡で補充

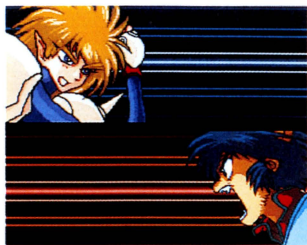
バッテリーポイントの回復の方法には2パターンある。フィールド上のあちこちに点在する遺跡で満タンに回復させるパターンと、ワット数のある補助電池というアイテムを使って補うパターン。

補助電池は道具屋で売っていたり、宝箱の中に入っていたりする。しかし、表示されているワット数しか回復しないので注意が必要だ。

アイテムの補助電池は道具屋で売っている。しかし少量回復なので、買いだめしておく必要があるのだ

フィールドに点在する遺跡。失われた過去の科学文明の遺産だ

遺跡の中はまるでガソリンスタンド。いらっしゃいませ〜っ、て感じ

神が作ったと言われる戦闘マシンのジンを入手してヒューマンに挑む

『KO世紀〜』は主人公の3人がそれぞれ村のジンを奪われ、ウラノスにとらわれたところから始まる。ここではストーリー序盤の3体のジン入手し、レオン国に向かうまでを紹介する。

ゲーム冒頭のヒューマンのV・ジョーンとワンの戦いのビジュアル

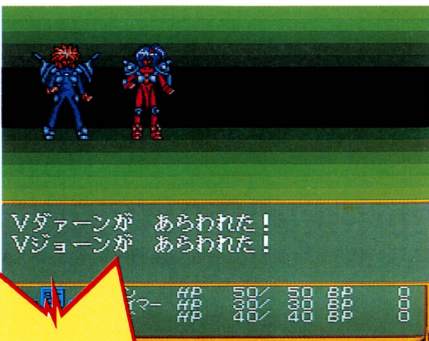
ウラノス

オリの中にはワン、バド、メイ、メッカの4人がとらわれている

ウラノスからユーニを連れて仲間と脱出

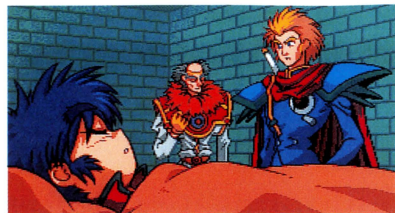
ウラノスの研究所員Dr. パスワードや謎の少女ユーニと共に一行は脱出を図る。しかし失敗しパスワードは死亡。一行は再びヒューマンに完敗する。その直後ジンを操れることに気づいた4人はユーニを連れてジンに乗り、空からウラノスを脱出する。

謎の少女ユーニの助けでオリから出て、ウラノスから脱出を図るが…

Dr. パスワードがユーニをかばって死亡してしまうのだ

その後、V・ダーンとV・ジョーンと戦闘になる。これがゲーム中初めての戦闘となるが、結果はボロ負け。3体のジンを動かして逃げる

3体のジンに乗って脱出するが墜落し始める。ちなみに残念ながら、ジンはイベント時か対戦相手がジンのときの戦闘でないと活躍しない

墜落したさいはての塔からジン探しに出発

一行は突如制御不能になったジンから、さいはての塔に墜落してしまう。しかし、偶然塔に居合わせたライガとバルチャー伯爵に介抱してもらい一命は取り留める。ほっとする間もなくヒューマンの追手がそこにもやってきて、一行は塔の地下からライガと共に脱出を図った。

さいはての塔に偶然居合わせたライガ（右）とバルチャー卿（中央）

さいはての塔までV・ジョーンたちが追いかけてきた！ まったくしつこいヤツだなぁ。再び完敗…

バルチャー卿が犠牲になって一行を塔の地下へ逃がしてくれる。地下ではザコキャラが襲ってくるぞ

まずはシャンシャンの村へ

ジンの力なくしてヒューマンに勝ち目がないとわかった一行は、まずは地霊王を探してワンの故郷シャンシャンの村へ行く。しかし、ワンの母親から地霊王はテンテンフットの山から勝手に持ってきて飾ってあっただけと聞き、テンテンフットに向かう。ジンをヒューマンの手に渡してはならない。

塔から脱出したところ。排水口からドテッとフィールドに落とされる

シャンシャンの村

ワンの母親ルンの話によると、地霊王はテンテンフットにある可能性が高い

テンテンフットの山の地霊王を手に入れろ！

シャンシャンの村の東の方角にあるテンテンフットの山に登り地霊王を発見する。しかし、一行は断崖の向こうにたどり着けない。

テンテンフットの山にある炭鉱の人の話によると、炭鉱を抜けたところに地霊王があるようだ。

しかし、炭鉱は閉鎖されており炭鉱のカギを持った管理人がいるブルーレインボーの洞くつへ向かう。途中バドの村に行けるが、ヒューマンに占領されている。

地霊王にたどり着けない！

テンテンフットで地霊王を発見するがすぐ手に入れることはできない

テンテンフットの炭鉱を通り抜けなければならないがカギがない／

バドの村はヒューマンに占領されている。ヤツらを追い出そう／

ブルーエメラルドを使い地霊王、海霊王を入手

シャンシャンの村ではライガがヒューマンにさらわれてしまい、ライガ救出に向かうことになる。

また、ジンを手に入れるにはブルーエメラルドが必要であることがわかる。ブルーエメラルドを入手すると一気に地霊王、海霊王を手に入れられるぞ。

Vダァーン
「やっぱり手配写真にあったライガ・レオンか！　フ…いっしょに来てもらおうか」

シャンシャンでライガを仲間にいれたとたんヒューマンに誘拐される

ライガが救出に向かうが成功を目前にしたところで発覚。ライガの部下が犠牲となり難を逃れる

ブルーレインボーの洞くつ

ブルーレインボーの洞くつ内にある海霊王。ブルーエメラルドを持っていれば、入手できる

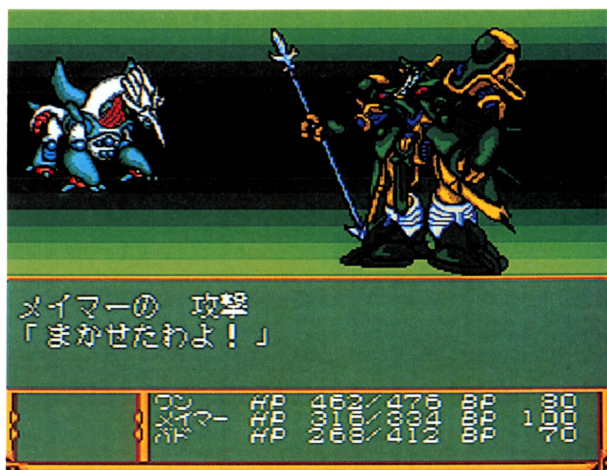
モリ森で最後の空霊王を手に入れレオン国へ

途中ヒューマンから助けたラン姫からライガがレオン国の王族であることを知らされる。そしてヒューマンと結託し、ライガを追い出したロボ卿を倒すため、一行はモリ森にある最後のジン空霊王を入手して、空霊王を使って空を移動してレオン国に向かうのだ。

コラコラ僧院

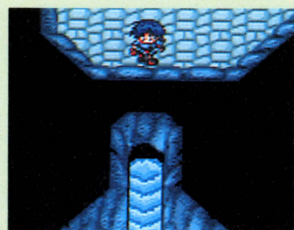
途中で助けたラン姫がコラコラ僧院でライガの正体を教えてくれる

モリ森

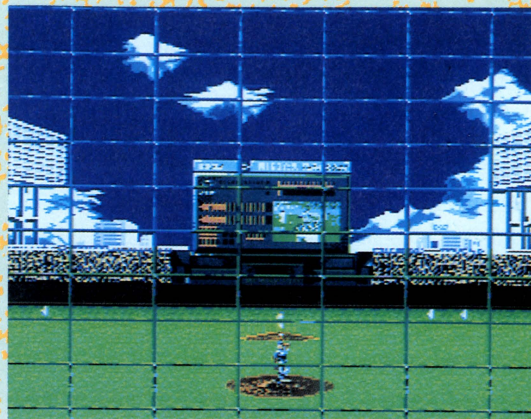
レオン国に抜けるモリ森はまるで迷路。途中に空霊王があるぞ

モリ森の奥にある木の手前で、敵のジンと戦うハメに。敵がジンだと自動的に海霊王、地霊王で戦うことになるぞ

ダンジョンのトラップパターンはいろいろ

洞くつなどのダンジョンの中でトラップは付きもの。一見わかりにくいものから、機械を作動させなければならないものまでといろいろ。しかし、トラップパターンが一度わかるとあとは簡単。ここでは、ブルーレインボーの洞くつの中の一見わかりにくいパターンのものと、機械を作動させて移動するパターンとを紹介する。

滝の中に突っ込め／　滝のウラにはさらに洞くつが広がっている

滝が下に落ちている。通れなさそうだけれども下にいけるぞ／

滑車を動かす装置を作動させていないと上下の階層に行けない

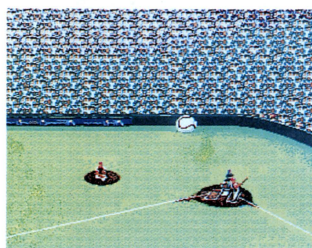
今年のプロ野球がCD-ROMで開幕だ！

ザ・プロ野球 SUPER '94

スーパーCD-ROM²専用
メーカー名:インテック
発売予定日:6月17日
予定価格:7200円(税別)
ジャンル:スポーツ
継続機能:コンティニュー
その他:マルチタップ対応(最大2人)
開発状況:100%

プロ野球の試合だけでなく、選手を育てるシミュレーションの要素もあわせ持っている『ザ・プロ野球SUPER'94』。12球団から1チームを選んで育て上げてペナントレースを制覇していくのだ。

選手の94年度最新データを満載したシリーズ第3弾

日本野球機構の認可のもと最新のデータを満載した『ザ・プロ野球SUPER』の'94年度版。新外国人選手はもちろん、移籍選手や期待のルーキーのデータも充実。

今回の『〜'94』では新たに「HOMERUN CONTEST」が追加された。またゲーム中のBGMにも、各球団の応援歌や球団歌を使用するといった凝りようだ。

オープニングにはビジュアルも。プロ野球の雰囲気がいっぱいだ

横浜対西武の１戦。ストライクなどの審判の声が画面にも表示される

12球団公認でプロ野球をリアルに再現

セントラル、パシフィックの両リーグ、12球団を完全に再現したこのゲーム。ファン層が広く、人気も根強いプロ野球だけに、そのこだわりもかなりのもの。選手のグラフィックのデフォルメを極力なくし、各球団のチームカラーをそのままに、ゲームに移植している。つまり、リアルな設定でゲームを楽しむことができるのだ。

球団のロゴが並ぶ選択画面。上がセ・リーグで下がパ・リーグだ

セ・パ両リーグ12球団の中から好きなチームを選んで対戦できる

12球団公認なので、ユニフォームなどもリアルに再現されているぞ

300名の選手はすべて実名

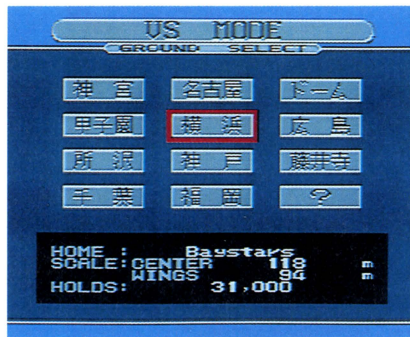
『〜'94』には300人の選手がすべて実名で登場する。各選手の最新データが似顔絵といっしょに画面に登場するのだ。独特のバッティングフォームの落合選手や、野茂投手のトルネード投法など、有名選手の特徴あるフォームなどもバッチリ再現している。

3億円プレイヤー落合選手も巨人のユニフォームで登場だ

各試合ごとにスターティングメンバーを入れ換えることが可能。もちろん、期待のルーキーも登録済みだ

各選手の似顔絵つきで登場するプロフィール画面。パラメータだけでなく、去年の打率なども表示される

11球場すべて登場

ゲーム中に登場する球場も、もちろん再現。福岡ドームなど、各球団のホームグラウンドである11球場が用意されているのだ。選手データなどと同じく、センターや両翼の広さ、フェンスの高さなども、最新のデータを使用して再現されている。甲子園球場などでは、すべり込むと土煙が上がるなど、思わずニヤリとしてしまうような演出もなされている。

各球場とも、その特徴をリアルに再現されている

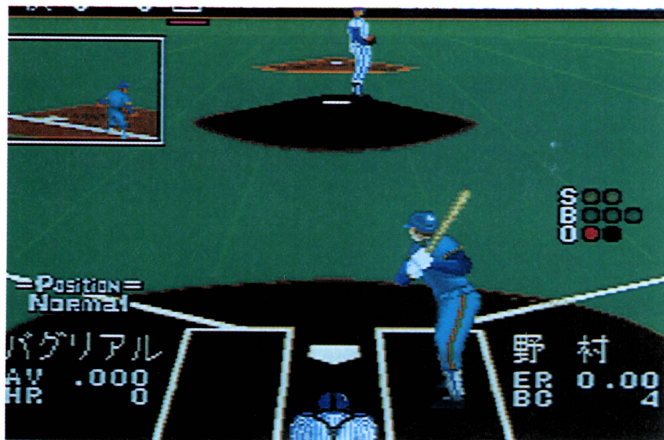
各球団のホームグラウンド。？はランダムで決まる

4種類のモードで実際のプロ野球さながらの試合が展開！

前作までの3つのモードに今回「ホームランコンテスト」が新たに加わって4つになったゲームモード。各ゲームモードとも、プロ野球の臨場感あふれるゲーム展開を楽しめる。操作方法は野球ゲームとしては奇をてらわずにオーソドックスなものを採用。実際に選手を操作してプレイする時に、違和感なく操作することができる。

4つのゲームモードの中から、好きなゲームモードでプレイできる

EXHIBITION（エキシビション） 好きなチームを選んで対COM戦

コンピュータ（以下COM）と戦う「EXHIBITION」。12球団の中から好きな球団を選択して戦うことができる。また、COMの操作する選手の動きを見て各チームの能力を調べることもできるぞ。さらに、実際のプロ野球選手の能力が去年の成績などをもとに、そのまま数値としてパラメータ化されているので、「PENNANT RACE」に挑戦前の小手調べとして対戦できるぞ。

横浜ベイスターズVS西武ライオンズ。セ・パ両リーグに別れているため、このカードが見られるのは、オープン戦か日本シリーズだけ!?

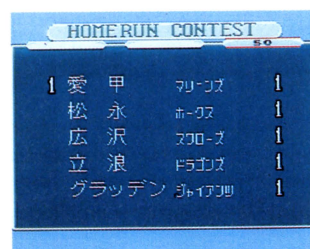
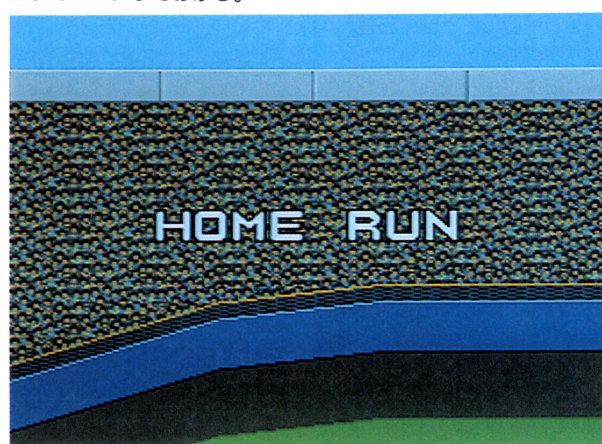
PENNANT RACE（ペナントレース） 実際のプロ野球と同じ対COM戦

実際のペナントレース同様に、130試合を戦い抜く「PENNANT RACE」。試合後のスポーツニュースで各選手の打率、打点、本塁打などの成績発表がある。また、選手のトレーニングによる育成などシミュレーション的要素も盛り込まれたモードになっている。

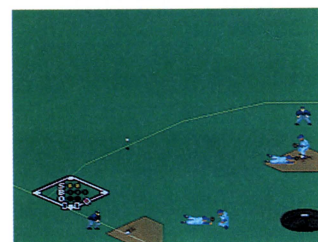
セ・リーグかパ・リーグを選択するとついに開幕する…

巨人対阪神戦での開幕。これから130試合の長丁場だ

NEW HOMERUN CONTEST（ホームラン コンテスト） ホームラン競争を新たに追加

今回新しく加わった「HOME RUN CONTEST」。名前の通り、ホームラン競争ができるゲームモードだ。10本、30本、50本の3種類の中から、好きな本数を選択して記録にチャレンジすることができる。挑戦できる選手は300名全員。それぞれの本数での上位5名の選手を、タイトルホルダーとしてセーブしておける。

各本数ごとに、上位5名の名前でホームラン競争の記録として残る

大きく表示されるHOME RUNの文字。このモードでバッティングのタイミングを練習できるぞ

VS. MODE（バーサスモード） 好きなチームで友達と対戦

1P対2Pで対戦することができる「VS.」モード。スポーツゲームの醍醐味の一つと言えるゲームモード。「EXHIBITION」と同じく、12球団から好きなチームを選択して対戦できるお馴染みのモードだ。友だちとの対戦は対COM戦の「PENNANT RACE」と違い、後の試合のことを考えなくてよい1回勝負なので、代打、リリーフなどをドンドン使用して楽しむことができるぞ。

スライディングでボールを追いかけるがボールは後方を点々…。対戦では熱くなってこんなプレイも

対戦するチームとグラウンドの選択ができるようになっているぞ

対戦時の球種の駆け引きで、見事落合に空振りをさせることに成功！こんな頭脳プレーが対戦の魅力!?

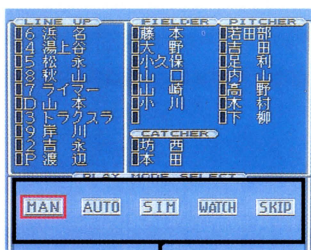
130試合を戦っていくPENNANT RACEがメイン

実際のプロ野球同様に130試合の長丁場をこなしていく「PENNANT　RACE」。このゲームの核となる部分だ。選択したリーグで優勝し、日本シリーズの制覇を目的とする一種のシミュレーション的要素もある。好みのチームを使って優勝してもよいし、弱いチームで試行錯誤して優勝を狙うなど、楽しみ方はいろいろあるぞ。

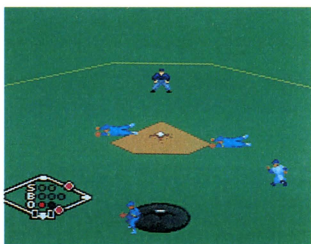
実際のプロ野球と同じく130試合を戦って、日本シリーズを目指す！

各試合ごとに選べるPLAY MODE（プレイ モード）

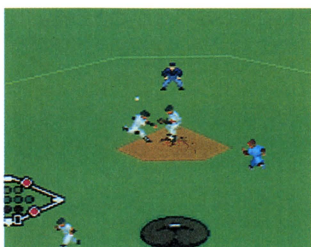
PLAY　MODEとは、5種類の操作方法の総称だ。まず、このモードで操作方法を選択してから試合に入るのだ。また、1試合ごとに各モードの変更もできる。このPLAY　MODEの変更は「HOMERUN　CONTEST」以外のゲームモードでも使用することができるぞ。

スタメンを決めたらモードを選択

画面の下にある5種類のPLAY MODEから、自分の好きなものを選ぶ

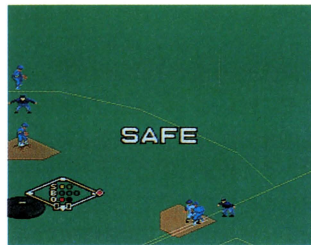
MAN MODE（マニュアル モード）

このモードでは、実際に選手を操作して、試合をすることができる。各選手の操作方法にはそれほど、難しい操作が必要なわけではない。しかし、守備や打撃のタイミングはつかみにくいのでコツを早くつかもう。打撃だと真芯に当てるよりバットの先端に引っかけるように打ったほうがよく飛ぶぞ。

選手を自分で操作するモード。タイミングが重要だ！

AUTO MODE（オート モード）

守備をCOMがかわりに行ってくれる「AUTO　MODE」。野手が、勝手にボールを追ってくれるので守備が苦手な人にはこのモードが便利。しかし便利な反面COMの守備は自分で動かすより遅い。そのため、一度打球が外野方面へ抜けてしまうと、球を拾うまでに少々時間がかかるところがマイナス点と言える。

このモードは、COMが守備を担当するので、フライなどの捕球や送球のタイミングはバッチリだ

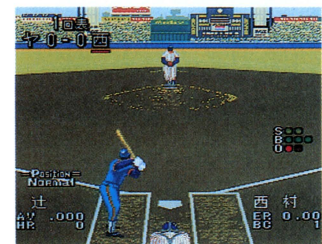
SIM MODE（シミュレーション モード）

ピッチャーが投球モーションに入る前に、コマンドでチームに指示を出して試合を進めるシミュレーションモード。自分が監督として、チーム全体に指示を出して、試合をながめるモードだ。各選手の守備位置や守備体系、打撃、走塁などさまざまな指示を出すことができる。守備だけでなく打撃も苦手と言う人に最適のモードだ。ただし、指示を与えた後はすべてCOMまかせになるので、9回が終了するまでじーっと見続けなければならない。指示はいつでも出すことができるので安心だ。

監督として、試合の状況を見ながら的確な指示を出すモード

守備時のコマンド、守備位置の変更などMAN MODEにもあるぞ

サイン	打撃指示	走塁指示
H&R 盗塁　待て バント	任せる 左狙　右狙 気合	欲張る 普通　普通 控えめ
攻撃時のサイン。状況に合った指示を出そう	流し打ちなど打撃指示を出すためのコマンド	塁に出ている走者に指示を出すコマンド

WATCH MODE（ウォッチ モード）

この「WATCE　MODE」はプレイの観戦モード。両チームをCOMが操作して、プレイヤーは試合を見るだけ。テレビのプロ野球中継を、見ているかのような感覚で試合が進んでいくモードだ。このモードを利用して各球団の強さや選手のクセを発見できるぞ。

両チームをCOMが操作するのだ

SKIP MODE（スキップ モード）

「SKIP」モードは、試合の結果だけを見ることができる。消化試合などで試合の結果だけが知りたい時などに使えるモードだ。また、試合数を進めたい時などにも使える。「PENNANT　RACE」以外では、このモードを選択することはできない。

ボールが6個そろうとゲームセット

プロ野球ステーションで結果をチェック

各試合の後には、プロ野球ステーションで試合結果や、選手の個人成績などが発表される。その時点での、他のチームの戦績や、打率などの個人成績などを集計して教えてくれるのだ。そのノリはほとんどスポーツニュース。アナウンサーなど演出も凝っている。

私たち
アナウンサーが
下の5つの
結果を
お伝えします!

本塁打

本塁打の本数の多い選手を発表

打撃

打率の高い選手の上位10名を発表

打点

何打点取ったかが紹介されるのだ

成績

順位とゲーム差を見せてくれる

試合結果

行われた試合の勝利投手、敗戦投手、セーブポイントなどが、スポーツニュースのように、アナウンサーが結果とともに紹介してくれるのだ

トレーニングで選手を育てて再び試合に

「PENNANT RACE」のみでだが、同一対戦カード終了後に、チームの中で1人を選んでのトレーニングができる。6種類用意されたトレーニングメニューを行うと、それに付随するパラメータが上昇するのだ。ひいきの選手の長所を伸ばすこともでき、短所を直すこともできる。自分だけのチームを作ることができるぞ。

チームの所属選手の中から、トレーニングをおこなう選手を選択する

黄色で表示されているのが、そのトレーニングで伸びるパラメータだ

効果があると、パラメータの数値が1ポイント上昇するのだ

育成シミュレーション的楽しみ方もあるぞ!

トレーニングで育てることができるのは、もちろん300名全員。ルーキーを育て上げ、最初に用意されているスターティングメンバーと入れ換えることもできる。試合結果を無視して、1選手のみを育てるといったこともできる。つまり、選手を鍛えることでチームを強力にしていく、育成シミュレーン的な楽しみ方もあるのだ。

その1 ホームラン王育成!

トレーニングの育成の一例を上げてみよう。自分の選択したチームの打者をホームラン王に育て上げるのだ。打撃練習とウエイトトレーニングを重点的におこなって、打撃力を上げていく。短期間でホームランバッターに育て上げるには、クリーンナップが適している。また、時間をかけて一からルーキーを育てていく楽しみかたもある。

ホームランバッターの基本である打撃力と長打力を上昇させる

その2 ルーキーを三冠王に!

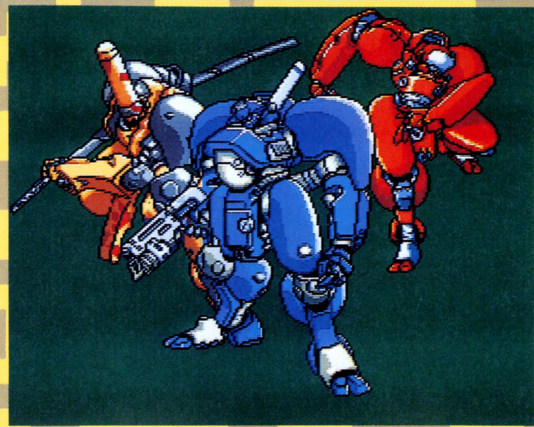
また、期待のルーキーを三冠王まで育ててみよう。打撃練習とウエイトトレーニングとダッシュの3種類を重点的におこなって、能力を上げていく。後は、試合にスタメンとして出場させる。試合に出場しなければ、打撃、打率、本塁打といった記録が残らないためだ。ルーキーの能力は最初は低いので時間は多少かかってしまう。

ルーキーの基本能力は低いのでじっくりそだてる必要があるぞ

MAD STALKER FULL METAL FORCE

迫力の格闘ロボットアクション

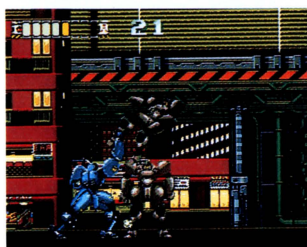
アーケードカード専用

CD

メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:6月24日
予定価格:5800円(税別)
ジャンル:アクション
継続機能:コンティニュー
その他:マルチタップ対応(最大2人)
開発状況: 70%(4月14日現在)

マッドストーカー　フルメタルフォース

西暦2142年の未来を舞台にした、パソコンから移植の格闘アクション。横スクロール型と対戦型の両方が楽しめる。アーケードカードの大容量を生かして、キャラクタの反応速度はパソコン版以上だ。

格闘ロボットアクションがアーケードカード専用で登場

戦闘用ロボットが闘いを繰り広げるアクションゲーム。NECホームエレクトロニクス初のアーケードカード専用のソフトだ。移植に際しては、背景の二重スクロールや一部のザコキャラも再現される予定。さらにキャラの動きはアーケードカード専用の利を生かして良好。操作に対する反応はむしろパソコン版を上回っている。

↑格闘メカ、スレイブギアを操り、敵を撃破するアクションゲームだ

ストーリーモードとVSモードで楽しめる

ゲームは2つのモードを選択することができる。ストーリーモードは襲いかかってくる敵のロボットを倒しながら、全6ステージをクリアしていく。このストーリーモードがこのゲームの中心だ。VSモードは対戦モードで、6体のロボットの中から自機を選び、対COM戦と2人でのプレイのいずれかを楽しめる。どちらのモードも3段階で難易度を設定できる。

操作するキャラクタがロボットであるだけに、歩いて移動するときや、攻撃を出すときの効果音も豊富。SF的な雰囲気を盛り上げる。またオプションモードでは、ゲーム中の効果音をすべて聞くことができるようになっているぞ。

MAD STALKER FULL METAL FORCE
▶ GAME START
VS GAME
OPTION MODE
©1994 NEC Home Electronics. Ltd.
KOGADO STUDIO

↑2つのモードから選択。オプションではBGM集も聞けるのだ

↑全6ステージを闘いぬくモード。3種類ある機体の中から選択する

VSモード

↑対COMと2人対戦ができるモード。同キャラ対戦も可能だぞ

スレイブギアというロボットで格闘!!

ゲーム中で使用するロボットはスレイブギアと呼ばれるものだ。ゲームの中心であるストーリーモードでは3種類あるスレイブギアから自機を選べる。選択可能な3体のスレイブギアは、それぞれ武装や運動性のバランスが異なるので、好みの特性の機体を選ぼう。

方向キーで移動、Ⓘボタンは決定および大攻撃、Ⓘボタンは取消しおよび小攻撃、Ⓘ+Ⓘで防御を行う。どのメカも操作は容易で、格闘アクションは苦手という人も気軽に楽しむことができる。

ハウンドドッグ

↑↑運動性や攻撃能力などのバランスが取れた能力を持つ。飛び道具も装備しており、遠距離攻撃も得意。最初はこの機体で闘うのがベター

ゴング

↑↑運動性能を重視しているため、防御力や武装はあまり強力ではない。必殺技は回転しながら素早く体当たり攻撃する技が中心。身軽さが身上の格闘用スレイブギアである

カムイ

↑高出力のレーザーブレードを搭載しており、武装のパワーはバツグンだ。それゆえ、近距離での白兵戦を得意とするスレイブギア。その名から推察される通り、日本で開発されたという設定。最高水準の能力を持っているが、汎用性は欠ける

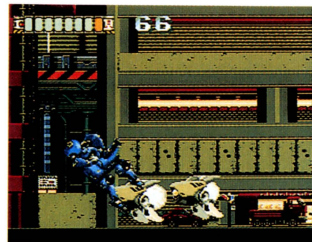
ストーリーモードは未来都市が舞台の全6ステージ構成

ストーリーモードは第3次大戦後の人工島都市、アルテミスシティーを舞台に展開。西暦2142年、大戦中に建造された謎の大戦艦から数百体のスレイブギアが発見される。その有人化実験の最中に、戦艦に搭載されたコンピュータが暴走。数百体のスレイブギアが市内を破壊しはじめた。しかしテストの最中だった3体の有人スレイブギアが正常に作動している。それを知った警察庁長官はその有人スレイブギアに出動命令を下し、闘いが始まることになる。

まずは小手調べのステージ1

ストーリーモードは横スクロールする画面を、敵を撃破して進んで行く。敵の攻撃により体力ゲージの残量がなくなるとゲームオーバー。敵は地をはって突進してくるものや、空中から飛び道具を使って攻撃してくるものなどがいる。

ステージ1に関して言えば、敵の出現パターンさえつかんでしまえば、そう難しくはなく、まあ腕試しといったところだろう。

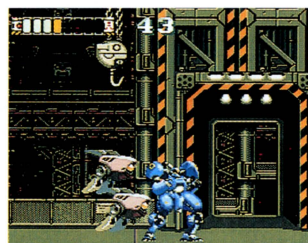
各ステージはいくつかのエリアに分かれており、途中には回復アイテムも用意されている。

○低い位置から突進する敵に不意をつかれ、不覚にもダメージを受ける

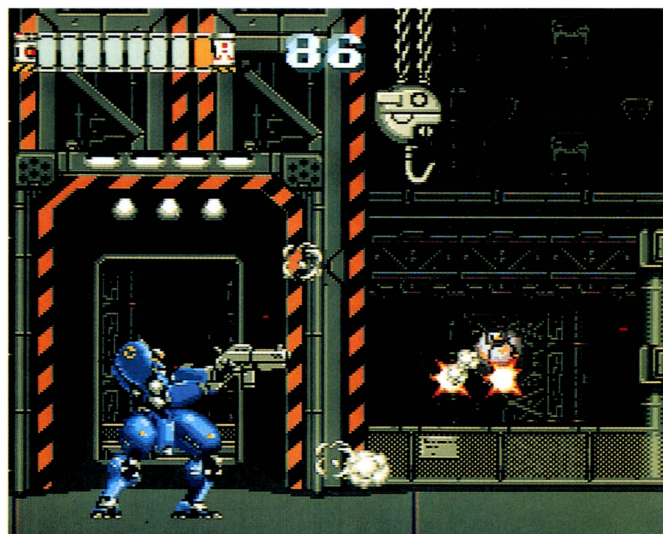
○空中から飛び道具で攻撃してくる敵。地上に落としてから勝負しよう

○回復アイテム。破壊すると体力を一定量回復できる

○ステージ1のボス。パワーで押してくるタイプなので、パターンを読めば勝てる

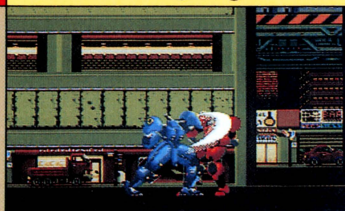
先へ進めば当然敵も強力になる

敵を全滅させて1つのステージをクリアすると、次のステージでは体力は全快する。しかしステージが進めば、敵の攻撃パターンも複雑になり、かつ強力になってくるので、そう簡単に全ステージクリアというわけにはいかない。また、敵のロボットのほかにも、トラップなどもあるので注意したいところ。キャンセル技を使っての必殺技の連発などで、強力になっていく敵を倒していく。

○同じ形態でもステージが進むと、敵はどんどん強力になってくる

○ある程度攻撃をうけると、コントロールを失ってしまうこともある

○敵の特性によって、使う技を変えていくことこそが勝ち抜くためのコツだ

2ボタンパッドでも簡単に出せる必殺技

格闘ゲームの定番である必殺技のコマンドは複雑なものも多い。しかし、このゲームでは、必殺技が、2ボタンパッドで簡単に出せるのが特色。キャンセル技をつかった連続攻撃も容易にできる。

自機となる3機のメカはそれぞれ必殺技を持っている。ここでは3機の中で最も代表的な機体であるハウンドドッグの必殺技を紹介してみよう。

レーザードスマッシュ	レーザードハウンダー	スプレッドショット
→→+Ⓘ or Ⓘ	↓↓+Ⓘ or Ⓘ	↓→+Ⓘ or Ⓘ
敵に向かって横方向に突進して、レーザーブレードという剣で攻撃を加える。遠い位置から飛び込んで攻撃する場合などにも有効な技だ。	跳び上がりながら、レーザーブレードによる2段攻撃を行う。比較的近距離にいる敵に有効。また、空中にいる敵への攻撃にも使える。	銃による攻撃。遠距離にいる敵を攻撃するのに有効。ただしスキも多いのでカウンターをくらうことがあり、あまり多用はできない技だ。

※表中、矢印は方向キーに、ⒾⒾはボタンに対応しています。

本宮ひろ志の描く三国志の豪傑どもが、画面狭しと暴れまわる

天地を喰らう

スーパーCD-ROM²専用

CD

メーカー名:NECアベニュー
発売予定日:6月17日
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:アクション
継続機能:コンティニュー
その他:なし
開発状況:100%

'89年にカプコンから登場した、業務用からの移植作。アクションにレベルアップや武器の変更などを盛り込んだシステムがウリのゲーム。いよいよ発売が近づいてきたぞ。

大いなる志を抱く4人の豪傑たちが戦う横スクロールアクション

このゲームは、カプコンによって業務用アクションとして登場したゲームの移植作。本宮ひろ志の描く主人公たちが、逆賊どもを相手に戦っていく。業務用からの変更点としては、劉備を始めとする豪傑たちの声を、声優があてていること。もちろん、業務用オリジナルの声でのプレイも可能だぞ。

1騎で敵陣を切り抜けるのだ

橋の上の死闘。揺れる橋も再現

通常攻撃と必殺技を使いこなせ

ゲームは、基本的に強制スクロールで進み、左右から敵が襲いかかってくる。キャラも左右に武器を振りわけ、敵を倒していくのだ。通常攻撃の他に、ボタン押しっぱなしで力をため敵を切り裂く真空剣や、ボタン連打で出る流星剣などの必殺技がある。体力は減るが、画面上の敵にダメージを与えるメガクラッシュもあるぞ。

左右への2方向の攻撃を使いこなすことが必要

敵に囲まれたら、メガクラッシュで切り抜けろ

流星剣

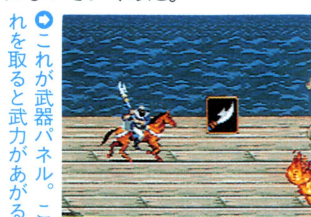
威力は低いが少し持続する

真空剣

強いが、ための時間が問題

キャラも武器もレベルUPで強力に

倒した敵がときどき落とす黄玉や、ラウンドクリアのボーナスで入る経験値でキャラがレベルUPしていく。武力や体力が上昇していくが、成長のしかたはキャラによって異なる。武器も、青玉を集めていくことで、同じように強力になっていくのだ。

落雷のように派手なパワーアップ

これが武器パネル。これを取ると武力があがる

黄玉		敵が落としたり、壺などから手に入れる。取ると経験値UP
青玉		これを2つ集めておくと、武器パネルが出てくる

レベルが上がると、軍師の諸葛亮が現れて教えてくれるのだ

4人の豪傑たち

劉備たちはそれぞれ違う武器を振るい、必殺技にも得意、不得意がある。ここでは、各キャラの特徴をあげてみた。

劉備玄徳(りゅうびげんとく)

体力……初めから多く、上昇も速い
流星剣…得意で威力も高い
真空剣…ためは速いが威力が低い

関羽雲長(かんううんちょう)

体力……最初は平均だが後半で伸びる
流星剣…不得意で威力も低い
真空剣…ためは遅いが威力は高い

張飛翼徳(ちょうひよくとく)

体力……最初から低く、あまり伸びない
流星剣…不得意で威力も低い
真空剣…ためは遅いが威力は非常に高い

趙雲子竜(ちょううんしりゅう)

体力……最初は多いが、後半は伸びない
流星剣…得意で威力も高い
真空剣…ためも速く威力も高い

黄巾賊討伐となる前半3ラウンドの激戦を紹介

ゲームは全8ラウンドで、ラウンド1〜3は黄巾賊討伐を、4〜8は董卓打倒の大きな2つのシナリオから構成されている。基本的にはその面の最後にいる敵将を討つことでラウンドクリアとなる。ラウンドはそれぞれ三国志の時代の戦場や城を舞台にしており、中には船上での戦いや、雪山の吊り橋上での一騎討ちなどもある。ここでは黄巾賊打倒のシナリオを、クローズアップして紹介する。

後半には雪のなかでの激闘もある

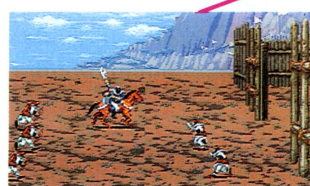
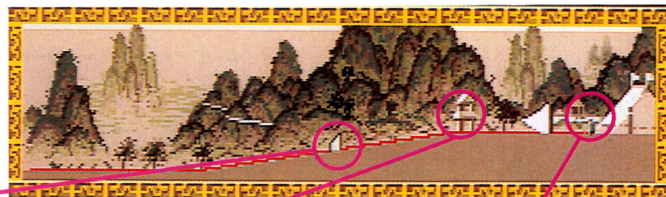
この2人を倒さずして、平和は来ない

ラウンド1大興山　まずは小手調べ

大興山に集結している黄巾賊を倒すべく、兵を進めた劉備軍。敵将の程遠志を討つのが目的だ。

最初のラウンドのためか、イヤなワナなどはとくにない。まずは、キャラの操作などに慣れる練習ステージという感じ。ラストでは敵将の程遠志と副将の2人が攻撃をしかけてくる。2人がかりでも、けっこう弱かったりする。

ここから黄巾賊を、倒すための戦いが始まる

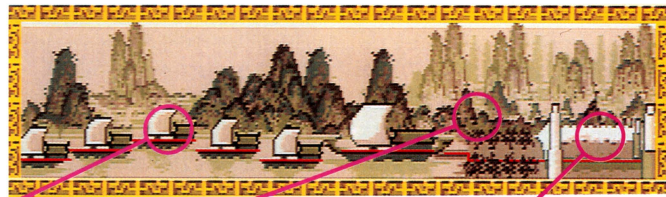
ひたすら敵を斬って、先に進もう

後ろから現れる弓兵がいやらしい

こいつを討てばラウンドクリア

ラウンド2汜水関　敵のワナを突破せよ

ラウンドの前半は、船上での戦いとなっている。敵兵に、途中で船に火をつけられる。燃えさかる炎を避けながら、敵を倒さなければ先には進めないのだ。後半は、船から降りて、陸上戦となる。途中で張宝、張梁の兄弟が襲いかかって来るが、ある程度戦うと逃げていく。これは、追撃した劉備軍を誘うワナだったのだ。

前半は船の上での戦いになっている

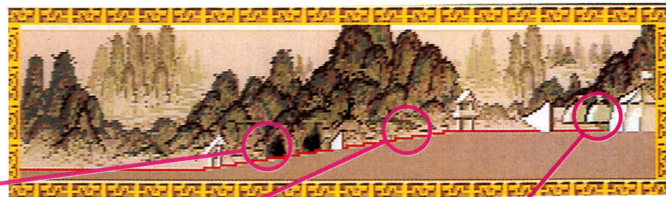
火をつけられた船の上での戦いだ

投石車は固いが、中にはいい物が

マッチョな兄貴どもに囲まれた

ラウンド3鉄門峡　敵将 張角を討て

鉄門峡には、黄巾賊の本拠地があり、首領の張角がいるのだ。張角は幻術を使い、劉備軍をまどわそうとする。坂などを利用して油を流したりと、さまざまなワナを張り、手ぐすねひいて待ち受けている。ラストは張角たち兄弟と、3対1で戦うことになる。

前半の山場。ここで黄巾賊にとどめをさせ

張角が幻術の雨を降らせている

転がってくる岩は武器で砕けるぞ

張角を倒せば、黄巾賊は滅びるぞ

かぶと虫の勇者ダイナスの大冒険

超英雄伝説 ダイナスティックヒーロー

スーパーCD-ROM²専用

メーカー名:ハドソン
発売予定日:5月20日
予定価格:6800円(税別)
ジャンル:アクション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

かぶと虫族の勇者が、平和を乱すトカゲ族と戦うアクションゲーム。取っつきやすいシステムでプレイが簡単。謎解きや、装備の買い換えなどがあり、アクションRPGに近いノリになっている。

森の平和を守るためにトカゲ族と戦うアクション

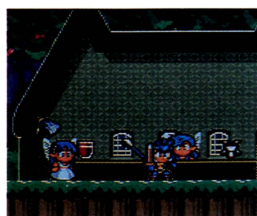
世界中の森を枯らし、世界をじめじめとしたものにしようとするトカゲ族。そんなトカゲ族の野望を阻止すべく戦っていくアクションゲーム。主人公はかぶと虫族の王子。剣や魔法で、敵と戦っていく。話が進むにしたがって、どんどん強力な武器や魔法も手に入りパワーアップ。最終的にトカゲ族の王サラマンダを倒すのが目的だ。

さまざまなフィールドで戦い、トカゲ族を倒すのだ

装備をととのえ冒険をラクに

主人公の行く先には、村や城などがあり、その中には武器屋やアイテム屋などがある。敵の落としたお金を集めて、アイテムを買おう。装備をすることによって、冒険をラクにできるぞ。

武器・防具

武器屋では、剣やヨロイなどを買うことができる。ゲームが進むと、敵もどんどんと強くなっていくので、主人公も装備を強化していこう。特にヨロイは、敵から受けるダメージを軽減してくれるので重要だぞ。

金のあるかぎり、装備を買いそろえよう

アイテム

アイテム屋には、下表にある体力回復などのアイテムのほか、移動力に影響するブーツがあるぞ。ブーツには、泳ぐのが速くなるものや、ハシゴの昇り降りが速くなるものなど効果はさまざま。状況に合うものを装備しておくといい。

	アイテム	効果
	ポーション	使用することで体力を1マス分回復する薬
	高価な薬	使用することで体力を3マス分回復する薬
	復活の薬	体力がなくなると自動的に2マス分体力が回復
	チャームストーン	非常に高価なアイテム。効果は秘密
	ハートの器	体力のマスが1つ増える。宝箱から見つける

魔　法

魔法は宝箱に入っていたり、アイテム屋で買ったりして手に入れる。魔法は、回数制限こそあるものの非常に便利。常に装備しておいて、いつでも使えるようにしておこう。減った回数は、宿屋に泊まることで元にもどる。

敵に囲まれたときなどは、魔法を使って切り抜けよう

魔法	効果
ファイアストーム	数発の火の玉が相手に向かって飛んでいく
サンダー	カミナリで画面上の敵全員にダメージを与える
エクスプロージョン	爆発を起こして、敵に大打撃を与える
パワー	一定時間、武器による攻撃力が上がる
シールド	ある一定量のダメージを吸収するバリアを作りだす
リターン	行ったことのある町などに一瞬にして戻ることができる

主人公を助ける仲間たち

冒険で出会う4人の仲間たちが冒険をサポートしてくれる。それぞれ、違う特技を持っているぞ。

仲間はちょこちょこついてくる

てんとう虫のスキャナ

偵察が得意な仲間。いち早く、敵の出現位置を教えてくれる

時々、落とす回復アイテムが魅力

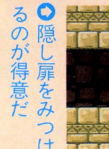
くわがた虫のガタロ

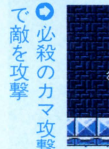
隠し扉を見つける仲間。彼なくして、ゲームを進めるのは困難

隠し扉をみつけるのが得意だ

みつばちのリプレイ

空中からのすばやい攻撃で主人公のサポートをしてくれる

敵にチクチクと攻撃を加える

かまきりのファルコ

強力なカマ攻撃を持つ仲間。ちょっとワガママなヤツだ

必殺のカマ攻撃で敵を攻撃

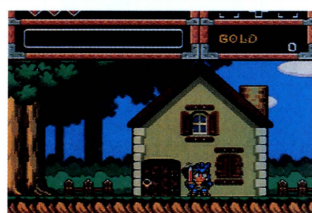
さまざまなフィールドを行くダイナスの冒険

主人公の行く先には、いろいろなフィールドが待ち受けている。熱帯のジャングルや、歩く者の体力を奪っていく砂漠。海中を進んだり、つるつると滑る氷上を行くなどさまざまだ。森の平和を守るため、それらのフィールドで襲い来る危険を乗り越えていくのだ。
ここでは、ゲームの序盤を紹介していくぞ。

主人公ダイナス

○かぶと虫族の王子。熱い心と堅い体の持ち主

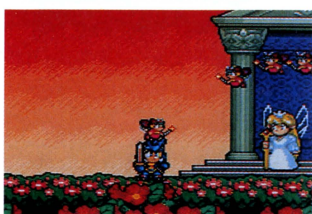
海を渡ってフェアリーサを目指す

草原の外れの家から冒険が始まる。進んでいくとリファレンス城がある。城門は固く閉ざされており、中には入れてもらえない。ウワサでは、ここを治める精霊のリリファがさらわれて、行方が知れないという。しかたないので、モンスターに襲われているというフェアリーサの村を目指すことに。

○ここからスタート。でも王子なのに、お城じゃないのはなぜだろう？

○閉ざされている城門。さらわれたリリファはどこにいるのか

○海では、上下に動く足場をタイミング良くジャンプして行く

モンスターに襲われている村を救え

たどり着いたフェアリーサの村は、モンスターに襲われていた。しかし、お店はちゃんと営業中。秘密の通路の先にいた女王さまの話によると、村の先の洞くつからモンスターはやって来るらしい。準備をととのえて、洞くつへ。

○宿屋は営業中。ここでセーブしておけば安心

○村はモンスターに襲われていた

○彼女がフェアリーサの女王さまだ

封印された洞くつに潜むボスを倒せ！

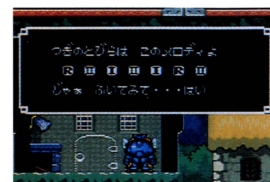
お供のスキャナをつれて、洞くつへ。しかし、扉は不思議な封印によって閉ざされていた。これはオカリナの音(ね)で開くらしい。ここを抜ければボスと対決だ。

○魔法のオカリナで封印を解こう

オカリナを練習

封印を解くための魔法のオカリナ。自分で曲を奏でなければいけないのだ。練習して覚えよう。

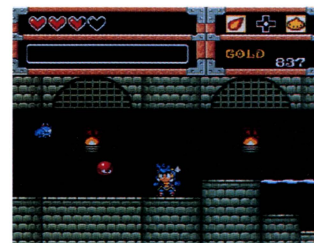
○覚えてボタンで演奏する

○落ちるとダメージを受ける。ジャンプでよけろ

○見るからに怪しい扉。さてこの先には何が…

BOSS マッシュン・トード

○ボスが登場。跳ねて踏みつぶしにきたり、ザコ敵を生みだしたり。魔法をガンガン使って倒そう

そして女王さまの導く先には…

マッシュン・トードを倒して、フェアリーサの村に平和が戻った。女王さまによると、リファレンス城への地下道があるらしい。その先に何が待ち受けているのか？

○この地下道が城に続いている

森の精霊リリファ

○森林をつかさどる精霊。彼女がいなくなると、自然が崩壊してしまう

超ヒマネタ企画

PCエンジン最強キャラ

ベストバウト・オブ・

PCエンジンに格闘ブームが沸き起こってから早くも1年が過ぎ、このブームがさらに加熱する中、『餓狼』シリーズ、『ワールドヒーローズ2』など、超大作の移植が着々と進められている。このような状況の中、あるひとつの疑問が心の深淵から浮かび上がるのは、当然ではないだろうか。すなわち、「PCエンジン最強の格闘キャラは、いったい誰なのか」という問いである…。

ゲームの枠を取り払い、総勢8名のキャラでトーナメント戦を行うこの企画は、そんな疑問に答えるべく設けられたものだ。多数の格闘ゲームの中からエントリーされた人気ゲームは、『ストリートファイターⅡダッシュ』『餓狼伝説SPECIAL』『龍虎の拳』『ワールドヒーローズ2』の4作品。当然実際の画面上で戦わせることはできない。そこで、各キャラの性能、技、攻撃判定、当たり判定等を吟味し、シミュレーションを行った。はたして優勝するのは誰か？ トーナメント表を見ながらじっくり堪能してほしい。

『スト～』からは、リュウと春麗が参戦

『龍虎の拳』から出場するロバートとキング

『餓狼～』のアンディと舞。どちらも優勝候補

『ワールド～』のハンゾウとジャンヌ。強敵だ

エントリーした格闘家たち

今回選択したのは4作品。このなかから男女各1名ずつ、合計8名をエントリーした。また、まだ発売されていないソフトが2本ある。これに関しては、NEO・GEO版のものを参考にしてシミュレートを行った。どちらも完全移植になるので、作業上大きな問題はないはずだ。

ストリートファイターⅡダッシュ

PCエンジン格闘ゲームブームの火付け役となったソフト。格闘ゲームファンで知らない人は絶対にいないだろう。このゲームのバージョンアップである『スーパーストリートファイターⅡ』『スーパーストリートファイターⅡX』は、いつも移植希望の上位に食い込んでいる。

Huカード(20Mbit)
メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:'93年6月12日(発売中)
価格:9800円(税別)
ジャンル:アクション
継続機能:コンティニュー
その他:マルチタップ対応(最大2人)
開発状況:100%

リュウ

どちらかといえばパワータイプのキャラだが、スピードとのバランスはとれている。3つの必殺技のうち、無敵時間のあるものが2つもあるのが強み。文句なしに優勝候補だ。

必殺技	特徴
波動拳	気の固まりを相手に向かって放つ飛び道具だ
昇龍拳	言わずと知れた必殺技。上昇中は完全に無敵だ
竜巻旋風脚	片足を軸に回転しながら相手に突っ込む技

春麗

スピード重視の女性キャラ。中国拳法を使う。必殺技が2つしかなく、飛び道具を持っていないのが痛い。しかし、そのジャンプ力とスピードを活かし、接近戦と空中戦には強みを発揮する。スピニングバードキックは、出始めに無敵時間がある。

必殺技	特徴
百裂脚	無数のキックを相手にたたき込む
スピニングバードキック	両足を回転させ、逆さになって相手に向かう

餓狼伝説SPECIAL

NEO・GEOからの移植作。前作にあたる『餓狼伝説2』はすでにPCエンジンで発売中。ライン制の採用や避け攻撃、体力ゲージが点滅すると使用できる超必殺技といった斬新なシステムが好評。PCエンジンで発売予定の格闘ゲームのなかでは、現在前人気1位を独走中。

CD
アーケードカード専用
メーカー名:ハドソン
発売予定日:未定
予定価格:未定
ジャンル:アクション
継続機能:コンティニュー
その他:マルチタップ対応(最大2人)
開発状況:70%(4月14日現在)

アンディ・ボガード

飛び道具、突進系、無敵技と、バランスのとれた必殺技を持つキャラ。特に突進系の必殺技、斬影拳が強力。出始めが無敵の昇龍弾は攻撃範囲がけっこう広い。飛び道具の飛翔拳は攻撃範囲が上下に広く、強力な飛び道具なのだが、出る前と出た後のスキが大きく、うかつに使用できない。このキャラも優勝候補の一角だ。

必殺技	特徴
斬影拳	超高速で接近し、相手にひじ鉄をくらわす
飛翔拳	普通の飛び道具。飛んでいくスピードが遅い
空破弾	放物線を描いて足から相手に突っ込む技
昇龍弾	腕を回転させて、主に上方の敵を迎撃する技
超裂破弾	炎につつまれながら空破弾のように突っ込む

不知火舞

スピード重視タイプのキャラだが、バランス的には春麗よりもパワータイプに属する。なおかつ、ゲームそのもののスピードが速いので、実は春麗よりも移動スピードが速い。必殺技の龍炎舞は無敵技ではないものの、大で出すと強力な対空技になる。露出度の高いコスチュームと勝利時の胸が揺れるポーズで名を馳せている。

必殺技	特徴
花蝶扇	扇子を飛ばす飛び道具。少しスキがある
龍炎舞	腰ひも（？）を燃やしながら回転させる技
ムササビの舞	画面端上部からいきなり突っ込んでいく技
必殺忍蜂	低空から飛び込み相手にひじ打ちを当てる
超必殺忍蜂	全身を炎につつみながらの必殺忍蜂

を独断と偏見で選択!!

PCファイターズ

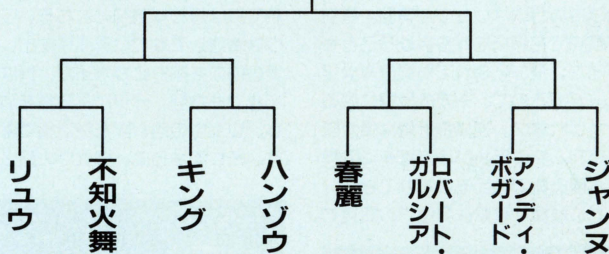
PCエンジン人気格闘ゲーム4作品からキャラを選出し、異種ならぬ「異ゲーム」格闘トーナメント大会を開催!!

統一ルール

一、ラインはなし。よってライン攻撃、ライン移動はできない。ただし、ライン飛ばし攻撃は可能。

一、『龍虎の拳』のキャラは、気力ゲージに関係なく必殺技を出せるものとする。また、飛び道具の打ち消しは不可とする。

一、飛び道具返し、投げ返しはできないものとする。

一、連続技は、『龍虎の拳』のキャラのみ使用不可。

龍虎の拳

これもNEO・GEOからの移植作品。PCエンジンでは、アーケードカード専用ソフト第2弾として発売された。ズームイン、ズームアウト方式や、気力ゲージの採用による気力回復、挑発の駆け引きなど、独特のシステムが多く、マニアックな層の支持を特に受けている。

CD
アーケードカード専用
メーカー名:ハドソン
発売予定日:3月26日(発売中)
価格:6900円(税別)
ジャンル:アクション
継続機能:コンティニュー
その他:マルチタップ対応(最大2人)
開発状況:100%

ロバート・ガルシア

必殺技の数は、超必殺技、隠し必殺技も合わせて参加キャラのなかで最多を誇る。必殺技はどれも強力で、かなりのダメージを与えることができるが、モーションがとても大きく、すぐにかわされやすい。通常技の立ちキックが対空技として優れている。

必殺技	特徴
龍撃拳	典型的な飛び道具。スキがかなりある
飛燕疾風脚	飛び込んでの2段蹴り。出始めにスキがある
幻影脚	相手が宙に浮くほどの多数の蹴りを放つ
ビルドアッパー	昇龍拳に似た技。無敵時間はなく威力も弱い
覇王翔吼拳	巨大な気を放つ技。出始めのスキが大きい
龍虎乱舞	ダッシュで接近し、無数の攻撃をくらわせる

キング

男装の麗人。飛び道具のベノムストライクが、速い、強い、スキがないと3拍子そろっている。しかし他の技がからっきしダメ。ベノムストライクが唯一かつ最強の技なのだ。

ベノムストライクを放つキング。スキがほとんどない技だ

必殺技	特徴
ベノムストライク	足から気を放つ。スピードがとても速い
跳び2段蹴り	飛び込んで相手に空中2段蹴りをくらわせる
烈風脚	数発のキックを小刻みに繰り出す技

ワールドヒーローズ2

飛び道具返し、投げ返しといったハメ技防止のシステムが組み込まれているゲーム。NEO・GEOからの移植作。イマイチ知名度は低いが、根強いファンを持っていて、前人気も7位と上位に食い込んでいる。ゲームシステムそのものも取っつきやすく、気軽に遊べるソフトだ。

CD
アーケードカード専用
メーカー名:ハドソン
発売予定日:6月4日
予定価格:6900円(税別)
ジャンル:アクション
継続機能:コンティニュー
その他:マルチタップ対応(最大2人)
開発状況:90%(4月14日現在)

ハンゾウ

主人公格で、パワー、スピードともにバランスの取れたキャラだ。烈光斬、ダブル烈光斬の2種類の飛び道具と、上昇中が無敵の光龍破で押しまくるタイプ。必殺技の忍法光輪渦斬は、リュウの竜巻旋風脚と同タイプの技だが、技の出始めのスキが大きく、無敵時間もない。また、このキャラは2段ジャンプができる。

必殺技	特徴
烈光斬	刀を振りその衝撃で光の手裏剣を放つ技
ダブル烈光斬	烈光斬と同じだが、手裏剣の数が多い
光龍破	光の龍を体にまとい上昇する。上昇中は無敵
忍法光輪渦斬	体を手裏剣のように回転させながら突進する
忍者レッグラリアート	相手の頭上めがけて急突進していく技

ジャンヌ

スキのない小攻撃やスライディングで、ゲーム内ではぶっちぎりで最強の座についているキャラ。他のゲームのキャラと比べても、その強さは驚異的。文句なしで優勝候補の一人だ。

オーラバード。小と大では大きさとスピードが違う

必殺技	特徴
オーラバード	鳥の形をしたオーラを剣を振り下ろして放つ
フラッシュソード	自分の足元付近を居合斬りでなぎ払う技
ジャスティスソード	剣を構えて宙返りしながら斜め上方に飛ぶ技

※『餓狼伝説SPECIAL』の画面写真は、『餓狼伝説2』のものを代用しています

予選 初顔合わせの異種格闘技にとまどう戦士

好カードがそろう予選。特に注目に値するのが、キングVSハンゾウ、春麗VSロバートの2戦だ。この2つの戦いの焦点は、ともに女性キャラの戦い方に集約される。
キングは、参加キャラのなかで最も強力な飛び道具を持つキャラ。高速で繰り出されるベノムストライクを、当然前面に押し出して戦うだろう。それに対し春麗は、参加キャラのなかで唯一飛び道具を持たないキャラだ。キングとは正反対に、いかに相手の飛び道具をかわすかに重点をおく。対照的なこの2人を通じて、全員の戦いぶりが予測されるに違いない。

リュウVS舞

パワー対スピード!! どちらが先に飛び込めるか

パワーのリュウか、スピードの舞か。昇龍拳、龍炎舞と、それぞれ強力な対空技を持っているので、どちらもうかつに飛び込めない。また、飛び道具合戦はリュウが有利。竜巻旋風脚で花蝶扇をすり抜けることも可能だ。飛び込まれても昇龍拳や足払いがあるので、一方的展開になるかもしれない。逆に接近戦は舞が断然有利。舞の足払いの方が速くて長く、龍炎舞で相手をけん制できる。ただし単調な攻撃は昇龍拳の餌食だ。

戦闘能力比率	リュウ：舞
パワー	6：4
スピード	3：7
遠い間合いでの強さ	7：3
接近戦の強さ	4：6
空中戦の強さ	4：6
飛び込みやすさ	5：5
総合	4：6

実況中継 波動拳に苦しむ舞!!

試合が始まったとたん、リュウが奇襲の竜巻旋風脚を敢行。虚を突かれて舞は思わず防御にまわる。リュウは着地してすぐに昇龍拳を出し、舞の体力を削りにかかるが、舞はあくまでも冷静。確実に昇龍拳を防御し、リュウの落ち際を龍炎舞で燃やす。そしてさらに、リュウの起き上がりをねらって花蝶扇を重ねる。リュウはこれを素直に防御。舞はもう一度花蝶扇を放つが、リュウはほぼ同時に飛び蹴りで攻撃。しかし悲しいかな、リュウのジャンプスピードは遅い。楽々龍炎舞の餌食になってしまった。
すかさず舞はバックダッシュで間合いを離し、波動拳と花蝶扇の撃ち合いを始めるが、この戦法がまずかった。飛び道具の撃ち合いはリュウに分があり、時々飛び込んでくる舞を、昇龍拳、足払い等で確実に迎撃していき、舞のゲージはついに点滅。ここで舞はバクチを打つ。わずかなタイミングを見計らって、波動拳を必殺忍蜂ですり抜けようとしたのだ。これがみごとに成功し、波動拳で硬直中のリュウにヒット。リュウは転倒してしまう。舞はさらに追い打ちをかけ、相手の起き上がりをねらって超必殺忍蜂を出す。しかしリュウは、これを起き上がりの昇龍拳で反撃し、舞が倒れているところへ波動拳を重ねてジ・エンド。

WINNER リュウ

リュウが奇襲の竜巻旋風脚を!! 舞はこれを素直に防御する

リュウは花蝶扇を飛び越えて飛び蹴りを出すが、龍炎舞の餌食になる

必殺忍蜂で、波動拳のすり抜けに成功。このままリュウにヒット!!

キングVSハンゾウ

得意な間合いが異なる両者。間合いを制した者が勝つ

キングのベノムストライクは、出場キャラのうち最強を誇る飛び道具。ハンゾウの忍法光輪渦斬でのすり抜けは、先読みしなければ間に合わない。飛び道具の撃ち合いになればキングの圧勝に終わるだろう。しかし接近戦はハンゾウのもの。キングはベノムストライクで相手を飛ばせた後、特に有効な技を持っていない。ハンゾウとしては、ベノムストライクの嵐をいかに飛び越え、相手のふところに入っていくかが問題となる。

戦闘能力比率	キング：ハンゾウ
パワー	5：5
スピード	6：4
遠い間合いでの強さ	8：2
接近戦の強さ	2：8
空中戦の強さ	3：7
飛び込みやすさ	3：7
総合	4：6

実況中継 ベノムストライクの嵐

試合開始早々、キングのベノムストライク連打が始まる。高速で連打されるベノムストライクにハンゾウはなすすべもなく、ただジャンプや防御でかわすだけ。しかし反撃の機会をじっとうかがっているようだ。ハンゾウは一度2段ジャンプで飛び越えようとするが、キングの立ちキックであっけなく落とされてしまい、再びベノムストライクの嵐に。
しかしハンゾウは、ベノムストライクのペースが単調になったスキに、忍法光輪渦斬でのすり抜けに成功する。ここからはハンゾウのペース。接近戦に持ち込み、通常技で一方的に攻めまくる。たまらず防御にまわるキングだが、ハンゾウはそれを見越してキングを投げる。そしてさらに、転倒しているキングの起き上がりをねらって飛び込むハンゾウ。すかさずキングは立ち防御するが、ハンゾウは技を出さないまま着地し、再び投げてしまう。すかし投げがみごとに決まったのだ。
ハンゾウは追い打ちをかけるように飛び込んで光龍破を出すが、これはさすがに防御されてしまう。キングはこのスキを見逃さなかった。跳び2段蹴りでハンゾウを転ばせ、再びベノムストライクの猛攻が始まる。ハンゾウもさすがに今度はスキを見いだせず、そのまま体力を削られキングの勝利が決定した。

WINNER キング

強力なベノムストライクでハンゾウを追い詰めるキング

ハンゾウは先読みして、ベノムストライクのすり抜けに成功する

キングの跳び2段蹴りがみごとにヒット。ハンゾウは転んでしまう

※画面写真はすべてコンピュータグラフィックスにより合成したものです

春麗vsロバート

奇襲とフェイントのかけ合い。読みの深さで勝負だ!!

ロバートの龍撃拳はモーションが大きいので、飛び込まれやすい。単調に出すことはできないはず。しかし、だからといってうかつに飛び込めるわけではない。ロバートは幻影脚などの強力な対空技を持っているのだ。

春麗は相手を気絶させられる連続技を、ロバートは強力な必殺技を持っているが、どちらも強引に攻めることができないので、フェイントや奇襲のかけ合いになるかも。ただ、接近戦は確実に春麗に分があるので、ロバートの対空技をいかにかわしていくかが戦いの焦点になるだろう。

戦闘能力比率	春麗：ロバート
パワー	3：7
スピード	5：5
遠い間合いでの強さ	2：8
接近戦の強さ	7：3
空中戦の強さ	8：2
飛び込みやすさ	5：5
総合	5：5

実況中継　春麗の連続技がさく裂!!

試合開始直後、飛燕疾風脚とスピニングバードキックでお互いが奇襲をかける。これは相討ちに終わり、ともに転倒。ロバートは春麗の飛び込みを先読みして幻影脚を出すが、春麗はこれを鷹爪脚(ようそうきゃく)で撃退。しかし、その落ち際を飛燕疾風脚で返り討ちにされてしまう。すかさずロバートは春麗の起き上がりに幻影脚を重ね、体力を削るが、春麗はこれを防御した後、幻影脚の出終わったわずかなスキに、しゃがみ大キックでロバートを転ばせ、鶴脚落(かくきゃくらく)から百裂脚という連係でロバートの体力を削る。

その後は、お互い遠い間合いでスキをうかがう展開に。ここでロバートは唐突に幻影脚を出す。はっきりいってこれはまったく無意味。しかし、実はこれがフェイントだったのだ。幻影脚が出終わった瞬間、ロバートがダッシュで接近、虚を突かれてぼう然としている春麗を投げてしまう。春麗はロバートの飛び込みを警戒したのか、起き上がってすぐに百裂脚を出すが、ロバートはなんと、ここで覇王翔吼拳を出す。春麗は防御が間に合わずみごとにヒット。大ダメージをくらってしまった。

気をよくしたロバートは春麗の起き上がりをねらって、再び覇王翔吼拳を出すが、さすがに同じ手は二度も通用しない。春麗はこれを三角跳びでかわし、さらに、ロバートが硬直しているスキをねらって、ジャンプ大パンチ、立ち大パンチ、百裂脚の3段攻撃を叩き込む。これでロバートは気絶。再びこの3段攻撃を繰り出し、ロバートに大ダメージを与える。ロバートはここで起死回生の龍虎乱舞をねらうが、春麗はこれを読んでいたかのように百裂脚で迎撃。ここで勝負が決まった。

WINNER 春麗

ロバートの幻影脚を、鷹爪脚で返り討ちにする春麗

いきなりダッシュするロバート。この後春麗は投げられてしまう

春麗が百裂脚を出しているところに、覇王翔吼拳がモロに当たる

アンディvsジャンヌ

積極的に戦うアンディと、それを迎え撃つジャンヌ

アンディの飛翔拳、斬影拳は、ジャンヌのスライディングで確実に返される。ただし、飛翔拳を防御させてから斬影拳で体力を削るのは可能。逆にジャンヌのオーラバードはアンディの避け攻撃でかわせる。接近戦はジャンヌに分があるが、アンディのしゃがみ大キックが強いので、これで転ばされることもあるだろう。

ジャンヌの必殺技はすべて溜め技なので、アンディとしては、いかに溜めを防ぎこちらのペースで戦うかがポイントとなる。特に空破弾の使い方が重要。逆にジャンヌは、スライディングなどの奇襲と、強力な連続技を取り混ぜて戦う必要がある。

戦闘能力比率	アンディ：ジャンヌ
パワー	5：5
スピード	5：5
遠い間合いでの強さ	4：6
接近戦の強さ	4：6
空中戦の強さ	5：5
飛び込みやすさ	6：4
総合	4：6

実況中継　アンディ奇襲に成功!!

試合の主導権は、まずアンディが握った。アンディの空破弾の奇襲で試合が始まり、オーラバードを出そうとしていたジャンヌはこれをモロにくらってしまう。これを見てアンディは、着地直後さらにしゃがみ小パンチ2発、斬影拳と連続技を出し、ジャンヌはいきなり気絶状態に。そこに追い打ちをかけて、ジャンプ大パンチ、しゃがみ小パンチ2発、斬影拳の4段攻撃をヒットさせる。さらにアンディは、ジャンヌの起き上がりに斬影拳を重ねようとするが、タイミングが合わず、スライディングで返されてしまう。そしてここからジャンヌの反撃が始まったのだ。

まず小と大のオーラバードを使い分け、アンディの避け攻撃のタイミングをくるわせて、少しずつダメージを与えていく。そして時々空破弾やジャンプで飛び込んでくるアンディを、スライディングやジャスティスソードで確実に迎撃。アンディにつけこむスキをまったく与えない。なすすべのないアンディは、そのまいたずらに体力を奪われていき、ついにゲージが赤く点滅し始めてしまった。

しかし、アンディは勝負をあきらめたわけではない。何度となく飛び込んでは迎撃されていたが、ついに、ジャンヌが不規則に繰り出すオーラバードの先読みに成功。絶妙のタイミングでジャンプして、オーラバードの上を飛んでいく。ジャンヌはこれを見てスライディングを出すが、なんとアンディは技を出さずに着地し、ジャンヌのスライディングを防御してそのまま投げてしまったのだ。これで立場が逆転。ジャンヌは斬影拳を警戒してフラッシュソードを出すが、アンディは逆を突いて、超必殺技の超裂破弾でジャンヌの残りの体力を削り取った。アンディが薄氷の勝利をつかんだ瞬間だ。

WINNER アンディ

試合開始早々、アンディがいきなり空破弾で奇襲をかける!!

避け攻撃のタイミングがくるい、徐々に体力を奪われていくアンディ

ジャンヌの裏をかき、超必殺技の超裂破弾を決めるアンディ

※文章中の青字は左側のキャラの攻撃を、赤字は右側のキャラの攻撃を示しています

準決勝戦 自分のペースをつかんだ者が勝利を手にする!!

準決勝に勝ち残ったのは、リュウ、キング、春麗、アンディの4人。『ストリートファイターⅡダッシュ』のキャラが、それぞれ別の格闘ゲームのキャラを受けて立つ形になった。

戦闘能力比率を見てもらえばわかるが、準決勝の2戦は予選と異なり、能力差の偏りが激しい。しかし得意な間合いをキープできれば、不利なキャラにも勝つ可能性はあるのだ。はたして能力差通り、順当なキャラが勝ち進むのか、それとも大番狂わせが起こるのだろうか。ともあれ自分のペースを守った者が、必ず勝利するだろう。

リュウVSキング

リュウ優勢。ベノムストライクも敵ではない!!

リュウは、キングの唯一の切り札であるベノムストライクを、竜巻旋風脚の無敵時間を利用して楽にすり抜けることができる。これはリュウにとって実に有利。はっきりいって、この試合はリュウの勝率がかなり高いのだ。しかしキングにも勝算はある。キングの勝利は、ベノムストライクでどれだけリュウを追い詰められるか、さらに、奇襲として跳び2段蹴り等をいかに上手く使うことができるかにかかっているだろう。

戦闘能力比率	リュウ：キング
パワー	6：4
スピード	3：7
遠い間合いでの強さ	4：6
接近戦の強さ	8：2
空中戦の強さ	7：3
飛び込みやすさ	7：3
総合	7：3

実況中継 リュウついに本領発揮!!

試合開始直後はどちらも仕掛けてこない。前後に移動して間合いを調整しているようだ。少し間合いが詰まったと思ったら、いきなりキングがベノムストライクを出してきた。リュウはこれを竜巻旋風脚ですり抜け、そのままキングに当てる。そして転倒したキングに対し、小と大の波動拳を撃ち分け、キングを画面端に追い詰める。しかしキングも負けてはいない。スキを突いてベノムストライクを放ち、ここからいきなり激しい攻防が繰り広げられる。

まず、キングがいきなり放った跳び2段蹴りがみごとにヒット。リュウはみごとに転倒、キングは転倒しているリュウに向かって、至近距離からベノムストライクを出す。リュウはこれを昇龍拳ですり抜けるが、落下中を烈風脚で捕まえられる。しかしリュウはこの烈風脚の最後の回し蹴りを防御し、そのままキングを投げる。投げられたキングは先読みしてベノムストライクを撃つが、リュウの方が一枚上手。ジャンプ大パンチで飛び込み、そのまま立ち大パンチ、波動拳と連続技を当て、すぐさま竜巻旋風脚でキングに向かっていく。キングはしゃがみ防御でかわそうとするが、リュウの落下地点はなんとキングの背後。そのまま昇龍拳を放ち、防御が間に合わなかったキングに当たって決着がついた。

WINNER リュウ

⬆キングのベノムストライクを竜巻旋風脚で楽々とすり抜けるリュウ

⬆至近距離からリュウを襲うキング。しかし昇龍拳ですり抜けられる

⬆キングの読みは大ハズレ。このまま連続技を入れられてしまった

春麗VSアンディ

春麗圧倒的不利!! アンディにスキはあるか

この取り合わせは、春麗の勝ち目がほとんどない。春麗にとって、アンディの必殺技はどれも防ぎにくいものばかり。とにかく接近戦に持っていくしかないだろう。しかし接近戦になっても、春麗が圧倒的有利というわけではない。アンディには無敵技の昇龍弾があるのだ。春麗が接近戦で有利な点は、立ち中キックと投げ、そして百裂脚での削り。連続技で相手を気絶させられれば、春麗にも勝機が見えるのだが。

戦闘能力比率	春麗：アンディ
パワー	4：6
スピード	5：5
遠い間合いでの強さ	3：7
接近戦の強さ	6：4
空中戦の強さ	6：4
飛び込みやすさ	3：7
総合	2：8

実況中継 アンディ余裕のファイト

まず、春麗がスピニングバードキックで奇襲をかけるが、アンディはこれをバックダッシュでかわし、春麗に斬影拳を当てる。春麗は転倒、アンディはそこへ飛翔拳を重ね、さらに斬影拳で急突進。しかしこれはスピニングバードキックで返されてしまう。だがアンディはこのスピニングバードキックを途中で防御し、すかさず春麗を投げる。そしてすかさず間合いを開けて、飛翔拳を連発。春麗はしばらく防御を続け、時々飛び込もうとするが、斬影拳、空破弾で確実に迎撃されてしまう。

しかし春麗はついに飛び込みに成功。ジャンプ大パンチ、立ち中パンチ、立ち大パンチの3段攻撃を当て、アンディを気絶させる。気絶状態のアンディは当たり判定が小さいので、連続技を当てるのは難しい。そこで春麗は無難に投げる。そして倒れているアンディに対して百裂脚を重ねるが、アンディはこれを昇龍弾で迎撃、さらに飛翔拳、斬影拳のコンビネーションで春麗の体力を奪っていく。体力が残り少なくなった春麗は、スキを見てジャンプ小キックで飛び込む。これがみごとに斬影拳にヒット。すぐさま百裂脚で体力を削るが、反撃もここまで。再びコンビネーションに戻られてしまった。結局春麗はこのまま体力を削られ続け、アンディの勝利が決定した。

WINNER アンディ

⬆アンディは斬影拳で突っ込むが、春麗に必殺技で返されてしまう

⬆春麗の飛び込みは、ことごとくアンディに迎撃されてしまう

⬆気絶中のアンディを投げにいく春麗。連続技が入りにくいのだ

※画面写真はすべてコンピュータグラフィックスにより合成したものです

PC最強を名のるのはリュウ、アンディのどちら？

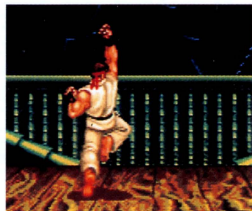
リュウの基本戦法

①波動昇龍拳

波動拳で相手を飛び込ませ、それを昇龍拳で迎撃する戦法。間合いによって、昇龍拳の代わりに足払いなどを使う。

②突然の竜巻旋風脚

至近距離でいきなり竜巻旋風脚を出す奇襲。竜巻旋風脚は出始めが無敵なので、飛び道具をすかして出すとより効果的だ。

いよいよ決勝戦。『ストⅡ～』のリュウと、『餓狼～』のアンディの戦いとなった。お互いの能力差はないに等しい。どちらが最強を名のってもおかしくはないのだ。

いままでの戦いで、お互いの手の内は読めている。戦ったことはなくても、すでに自分に有利な間合い、タイミングをつかんでいるだろう。主導権を握る争いが、これまでとは比較にならないほど激しく繰り広げられるに違いない。

伝家の宝刀、昇龍拳。どんな攻撃も返り討ちに

斬影拳は高速で突っ込むので、対処しにくい

アンディの基本戦法

①飛翔斬影拳

飛翔拳を打ち相手が防御しているところに斬影拳で突っ込んで体力を削っていく戦法。中距離で使うと返されにくい。

②空破弾での飛び込み

放物線の軌道を利用し、相手の飛び道具の上部を抜けて、硬直している相手を攻撃する方法。ある程度の先読みが必要となる。

リュウVSアンディ

戦闘能力は両者五分五分。互いのスキを狙え!!

波動拳と飛翔拳の撃ち合い、竜巻旋風脚と斬影拳のぶつかり合いは、リュウに分がありそう。しかし竜巻旋風脚は空破弾で返されてしまうし、飛翔拳を竜巻旋風脚で抜けるのは難しい。対空技も両者無敵技を持っているので、互角の戦いが繰り広げられるだろう。

リュウとしては、王道の波動昇龍拳で着実に体力を奪っていきたいところ。逆にアンディとしては、波動拳や足払いのスキに斬影拳をたたき込んでいきたいところだ。

戦闘能力比率	リュウ：アンディ
パワー	6：4
スピード	4：6
遠い間合いでの強さ	6：4
接近戦の強さ	5：5
空中戦の強さ	4：6
飛び込みやすさ	5：5
総合	5：5

実況中継 目まぐるしい攻防戦!!

最初に仕掛けたのはアンディ。バックダッシュで間合いを開けてから、飛翔斬影拳で攻める。しかし間合いが遠すぎたため、斬影拳を昇龍拳で返されてしまう。リュウはすぐに至近距離で波動拳を出すが、アンディはそれを昇龍弾でかわし、同時にそれがリュウの手にヒット。逆にリュウが転倒して、アンディはリュウの起き上がりに飛翔拳を重ねる。

リュウは、アンディと同様に昇龍拳でかわすが、アンディはすでに斬影拳で接近中。ここでリュウはさらに連続して昇龍拳を放ち、斬影拳を返そうとする。しかし、ここはアンディが一枚上手。これはなんと小の斬影拳。突っ込んでくる途中で止まり、すぐさま大の斬影拳で再び突っ込んでいく。これが昇龍拳の落ち際にヒット。アンディのフェイントにみごとに引っ掛かってしまったのだ。

アンディは再び飛翔拳を放つが、リュウはこれを竜巻旋風脚の無敵時間で脱出、そのままアンディを転ばせる。リュウは間合いを離し、波動昇龍拳で押しまくる。アンディはときおり避け攻撃で波動拳をかわすが、防戦一方でついにゲージが点滅する。これを見てリュウは、いきなり竜巻旋風脚で攻撃を仕掛ける。しかしアンディは冷静。これを空破弾で迎撃、さらに超裂破弾で奇襲をかける。しかし超必殺技も、さすがに無敵技にはかなわない。捨て身の超裂破弾は難なく昇龍拳で返され、ここにリュウの優勝が確定したのだった。

アンディのフェイントにひっかかったリュウ。斬影拳の餌食になる

わずかな無敵時間を利用して、リュウは飛翔拳のすり抜けに成功する

せっかくの超裂破弾も、無敵技の昇龍拳の前にはなすすべがない

総評 －すべての戦いが終わって－

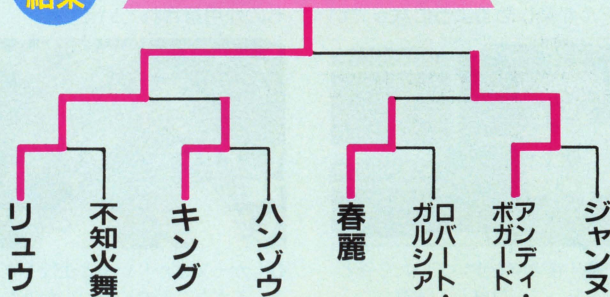
今回の大会で、最強キャラはリュウに決定した。キャラの詳細なデータを頭の中で掛け合わせ、白熱した試合を展開させた結果が、リュウの優勝に結びついたのだ。しかし、これは、あくまでもシミュレートの1例にすぎない。同じ組み合わせでも、今度は別のキャラが優勝する可能性もあるのだ。それをふまえ今後は、自分たちの頭のなかで、ベストバウトを作り上げていってほしい。

○敢闘賞
－春麗－

飛び道具がないという不利を背負いながら準決勝に進み、圧倒的に不利なアンディ戦でも、相手を追い詰めた春麗は明らかに敢闘賞に値する。

○最強ゲーム賞
－ストリートファイターⅡダッシュ－

エントリーした2人の格闘家が、そろって準決勝にコマを進めたこのゲームを、最強ゲーム賞とする。

※文章中の青字は左側のキャラの攻撃を、赤字は右側のキャラの攻撃を示しています

移植の泉

他機種の人気ゲーム紹介 移植の可能性を探る

他機種からの移植作品が多いPCエンジン。このコーナーでは、パソコンや業務用の話題作をピックアップ。ゲーム紹介を交えながら移植の可能性を探っていく。

移植可能性ゲージの見方
移植の可能性は、メーカーへの取材で得た情報を分析したうえで、編集部が独断で予想したもの。星が多いほど、移植される可能性は高い。星が4つ以上のものは期待大だ。★★★★★

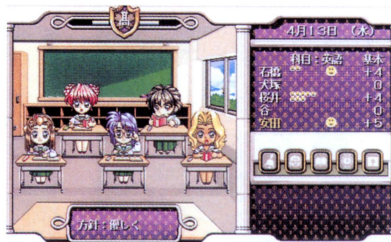
パソコン

卒業II ネオ・ジェネレーション

●メーカー名：ジャパンホームビデオ ●発売予定日：5月27日 ●価格：1万2800円(税別)

システム一新の女子高生育成シミュレーション

パソコンで話題を呼んだ『卒業グラデュエーション』の続編。前作と類似した内容を避けるため、総監督を除く全スタッフを一新。さまざまなヵ所が変更されている。その1つがメイン画面。学校の授業風景を表現するため、教壇(きょうだん)から見た視点に変更。それにともない生徒の席順もゲームの流れに影響するようになった。また、女のコの表情がたくさん見られるように、パラメータの数を増やすなど、新スタッフにより、たくさんのアイデアが盛り込まれている。

⬆表情のパターンが豊富に

⬆学校の授業風景をコンセプトにおいた画面

ビジュアル総枚数が2倍に

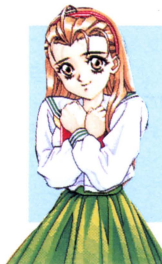
『卒業II～』では前作の2倍以上のビジュアルを用意。今までにないシチュエーションで豊富なビジュアルが楽しめるようになっている。もちろんエンディングの種類も増えている。その中には、そのキャラだけにしかないエンディングもあり、キャラの個性にあったものが用意されている。

⬆土曜、夜の町を歩いていたら谷とバッタリ。ここは厳しく注意だ

⬆しかってばかりいると生徒もグレる。しかし、たまにはいいかもね♡

新しい5人の生徒

スタッフ一新でキャラのデザインも変わり、女流コミック作家こばやしひよこ氏が担当になった。今までにない女性からの視点を基調としたものだとか。とは言え、前作と変わらず今回の5人も手の焼ける問題児たち…。どのように指導するかはプレイヤー次第だ。

石橋美佐子
清華学園の生徒会長を務める、非常に真面目で、かつ優秀な生徒。ただ真面目すぎるため、いろいろな面で融通がきかない

安田舞奈
両親が芸術家だけあって非常に多感で繊細な女のコ。やや情緒不安定なところがあり、ちょっとした言動で傷ついてしまう

犬塚さおり
大人を信用することのできない生徒。当然教師に対しても反抗的。しかし根は非常にやさしい

谷由利佳
とても素直で純粋なコ。いつでも底抜けに元気だが、早とちりでオッチョコチョイ

シンディ桜井
幼い頃、ブラジルに在住していた日系2世。とにかく明るい生徒。少々ハメを外しがち

移植の可能性 編集部予想 ★★★★

パソコン版に全力投球

パソコン版の制作を手掛けているHEADROOMに可能性を聞いたところ「現在はパソコン版に全力投球。移植の検討はパソコン版が発表されてから」とのこと。とりあえず予定はないようだが、前作が移植され好評だっただけに、可能性は比較的高いのでは…？

卒業 グラデュエーション PCエンジン版

⬆PCエンジンに育成シミュレーションブームを巻き起こした作品

パソコン

スレイヤーズ

●メーカー名：バンプレスト　●発売中　●価格：1万2800円(税別)

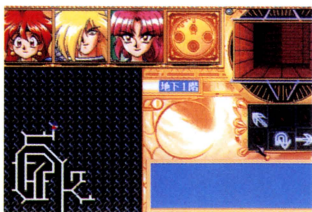
人気ファンタジー小説をゲーム化

富士見ファンタジア文庫から刊行されている小説のゲーム化だ。ジャンルは3DタイプのRPGだが、RPGというよりコミカルタッチのデジコミといったもの。ストーリーはオリジナルで、全4章に分かれている。原作のノリを壊さないように、ビジュアルを多く取り入れ、見て楽しむようなゲーム内容になっている。

⬆お金もうけという野望に燃える主人公のリナ。お金が命だそうです

⬆錯乱し、攻撃魔法を仲間にぶちかますリナ。ノリはハチャメチャ

ゲームはアドベンチャー感覚

ストーリーこそオリジナルだが、キャラなどの設定は原作そのまま。だから、主人公リナを含め、パーティにできるすべてのキャラが初めから最強の強さ。経験値という概念がなく、戦闘もサクサク進むようになっている。また、リナ以外のキャラはオートバトルだから戦闘もめんどくさくない。戦闘システムは、ストーリー性を重視した内容になっているのだ。

⬆ダンジョンはオートマッピングだから迷うことはないのだ

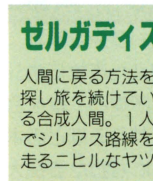
⬆ダンジョンで出会った女のコ。カワイイ女のコもたくさん登場する

⬆リナ以外はオートで行動。戦闘ではそれぞれ個性的なアクションを見せるぞ

個性豊かな9人のキャラ

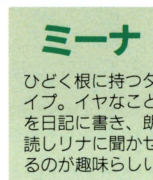
このゲームに登場するキャラは、剣や魔法のエキスパートぞろい。しかし、何かしらちょっとヌケてるところがある。ハッキリ言って大ボケの集団だ。ここでは、そんなキャラたちの性格を紹介しよう。

リナ
本ゲームの主人公。史上最強の魔導士で、ドラゴンもまたいで通る。強欲でわかままな性格

ガウリイ
剣の天才。黙っていればハンサムで通るが、判断力や記憶力がスライム並みしかない

ゼルガディス
人間に戻る方法を探し旅を続けている合成人間。1人でシリアス路線を走るニヒルなヤツ

ナーガ
自称リナのライバル。悪の魔女スタイルを気取っている。見た目はきれいだが大ボケ

シルフィール
回復の魔法などを得意とする僧侶。一番まともな人だが、ガウリイに好意を寄せている

アメリア
さる国のお姫さま。悪人やモンスターに人権はいらない、と言いきる激しすぎる正義感を持つ

ミーナ
ひどく根に持つタイプ。イヤなことを日記に書き、朗読しリナに聞かせるのが趣味らしい

フィリオネル
さる国の王子様。アメリアの父親でもある。見かけは野蛮そうだが、極端な平和主義者

レミー
スゴ腕の剣士。刃物で敵を切り裂くことをこよなく愛す、ちょっとアブない美人

各キャラは必殺技を持つ

ときには強すぎて困ってしまう、史上最強のキャラたち。だが、各キャラはさらに強力な攻撃方法、必殺技を持っている。ここではミーナの必殺技「日記を読む」という荒技について紹介する。

日記を読む
日ごろからのうらみつらみを書きつけた日記を朗読。それに動揺したリナがやり場のない怒りを敵にぶつけるという技なのだ

移植の可能性

編集部予想 ★★★★☆

移植をするなら形を変えて

すでにスーパーファミコンでは移植が決定している『スレイヤーズ』。バンプレストは、移植の可能性に対し、「検討中ですが、もし出すとすれば移植ではなく、PCエンジンに合ったゲーム性になるでしょう」と語ってくれた。移植の可能性は結構高いかもしれない。

スレイヤーズ　スーパーファミコン版

⬆形を変えて移植されているスーパーファミコン版

パソコン

英雄伝説III もうひとつの英雄たちの物語 白き魔女

●メーカー名：日本ファルコム ●発売中 ●価格：1万2800円(税別)

シリーズ最大のボリューム

舞台がイセルハーサから離れ、新たな主人公を迎えた英雄伝説シリーズの3作目。序章と1章を合わせると、前作を越えるほどのボリュームで、9章にもわたる長大な物語となっている。今回、フィールドには高さの概念が盛り込まれた。それにより、飛び降りることはできても、登ることはできない所なども。

主人公のジュリオとクリス。かわいい巡礼者たちだ

イベントや戦闘などはフィールド上で行われるのだ

戦闘形式が変わった

戦闘の形式も変更され、フィールド上での戦闘となった。移動中などにスクロールが止まったら、その場に敵が現れて戦闘になる。戦闘は、作戦を設定しておくオートバトル。戦闘が終わるまでは、キャラにおまかせとなるのだ。

移動中、敵がその場にあらわれ戦闘となる。道が狭かったり、上から攻撃されたりと、場所によって苦戦することも

移植の可能性　編集部予想 ★★

ハード的に難しい

序章と1章だけのデータで前作を越えるこの作品。ファルコムにPCエンジンに移植するのは可能ですか、と聞いたところ、現段階ではハードのスペックの違い等の問題があり、忠実に移植するのはかなり難しいとのこと。移植についてもまだ未定とのことだった。

パソコン

サイキック・ディテクティヴ・シリーズVol.2 メモリーズ

●メーカー名：データウエスト ●発売予定日：4月22日 ●価格：1万2800円(税別)

シリーズ屈指の名作をリメイク

FM-TOWNS版で好評を博した人気アドベンチャー・シリーズのリメイクバージョン。この第2作『～メモリーズ』は、シリーズ最高の出来と評するユーザーも多い名作だ。データウエスト独自の動画システム「DAPS」による画面と音声との同時再生がウリとなっている。PCエンジンではシリーズ第3作『～AYA』と第4作『～オルゴール』が移植されているので、タイトルを聞いたことのある人も多いだろう。

物語は、人の心に潜入することができる探偵、降矢木一哉(ふるやぎかずや)が手がける数奇な事件と、降矢木の昔の恋人、綾にまつわるエピソードを中心に展開していく。

移動はこの画面で行う

人の心の中に構築されている奇妙な世界に挑む

アニメーション多数追加

今回のリメイクに際し、新たに1000枚以上におよぶ動画が追加され、要所要所で効果的に使用されている。また、グラフィックは独自の着色技法「LDP」を採用、すべて256色で描き直されている。このシリーズが持つサイコホラー調の世界観が損なわれることなく、鮮やかに描かれているのだ。

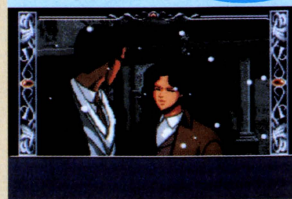
アニメーションはなめらか

背景も細やかに描かれている

移植の可能性　編集部予想 ★★

今のところ予定なし

PCエンジンでは3、4作目が移植されているこのシリーズ。しかし、『～メモリーズ』に関しては、移植はまったく考えていないとのこと。またシリーズの順番から考えた場合でも、次に2作目を移植するというケースはありえないだろうとのこと。

～AYA
PCエンジン版

ＰＣエンジンで初めてDAPSを搭載した記念すべき作品

業務用

極上パロディウス！過去の栄光を求めて

●メーカー名：コナミ　●現在活躍中

2人同時プレイであのお笑いシューティングが復活

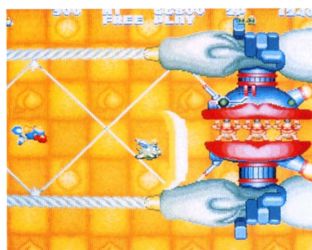
『パロディウスだ／』がアーケードに登場したのが4年前。その後、PCエンジンなどの家庭用機に続続移植された。あのお笑いシューティングが、さらにパワーアップして、アーケードにふたたび登場。今回は2人同時プレイが可能になり、選択できる機種のタイプも4種類から8種類になった。機種が増えたことで特殊なパワーアップも加わった。

『覚えてろョ』の捨てセリフどおり、モアイ戦艦が帰ってきた。このように前作の敵も続々登場する

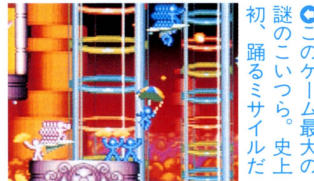
総勢16機の主演者たち

前作の4種から2倍増え8種になった機種タイプ。さらに1タイプに2機の機体があり、総勢16機の中から選択することができる

散りばめられたパロディ

どこかで見たような敵など、いろいろなパロディで彩られたこのゲーム。敵の動きや、背景などに隠されたパロディを見つけよう。

ずっと踊り続けるパンダ

グラディウスⅢのボスのパロディだ

このゲーム最大の謎のこいつら。史上初、踊るミサイルだ

前作の敵も登場

前作で話題を巻き起こした、あの声や、腰つきが魅力のちちびんたリカ。彼女をはじめとする前作の敵たちもパワーアップして登場するぞ。あの極道戦艦モアイも再び登場して、戦いを挑む。前作の敵に負けじと、新しい敵も派手な攻撃を見せてくれるぞ。

今回も、ニャーニャー鳴くぞ

ダイナマイトボディが更にボリュームアップした彼女。あのセクシーな声で、あまたの青少年を惑わすぞ

移植の可能性

編集部予想 ★★★☆☆

予定なしとのことだが…

多くのシューティングをPCエンジンに移植したコナミ。前作もその1つ。今作も可能性が高いのでは…。そのあたりをコナミに聞いたところ、予定なしとのこと。しかし、年内にもう1本タイトルを隠していると言うウワサが…。もしかしたら『極上～』かも!?

パロディウスだ／　PCエンジン版

この作品はゲーム機の中では一番最初に移植された

業務用

ワールドヒーローズ2JET

●メーカー名：ADK　●現在活躍中

大幅にアレンジされたゲームモード

人気対戦格闘もの『ワールドヒーローズ2』のバージョンアップ版。大きな変更点として、デスマッチモードがなくなり、新たに武者修行モードが追加。また、従来のストーリーモードも超武会モードと名を変え、勝ち越し形式になった。そして、対戦モードは、ノーマル、攻撃力重視といった4つのタイプが選べるようになった。

武者修行モード

初心者用のモード。従来通り2本勝ち抜き。4人倒すとクリアになる

超武会モード

5日にわたって行われる武術大会。1日につき3人の英雄と戦う

対戦モード

ノーマル、攻撃力重視、防御力重視、スピード重視の4タイプがある

新キャラも加わった

歴史上の英雄たちをタイムマシーンによって集め、史上最強の英雄を決めるこのゲーム。『〜JET』になり、新たに2人の英雄が加わった。三国志の裏切りものリョフ、そしてイギリスの殺人鬼切り裂きジャックだ。

三国志最強の豪傑。ヤリによる攻撃ができる

手につけた鉄の爪が武器。とても動きが素早い

移植の可能性　編集部予想 ★★★

アーケードカードで期待が高まる

すでにハドソンにより移植が決定している前作。『〜JET』もハドソンから移植される可能性は高い。そこでハドソンに話を聞いたところ、未定とのことだった。しかし、アーケードカードにより、続々移植されている対戦格闘もの。これからの動向に注目したい。

ワールドヒーローズ2 PCエンジン版

独特の味をもった対戦格闘アクション。移植の可能性は高いのか

業務用

電神魔傀 でんじんまかい

●メーカー名：バンプレスト　●現在活躍中

未来都市を舞台にした横スクロールアクション

バンプレストで初のオリジナルキャラを使った横スクロール型の格闘アクション。戦闘サイボークやバイオロイド、軍事用ロボットといった6人の戦士の中から1人を選び、敵と戦っていく。2人同時プレイも可能。その場合、合体技を使用することもできるぞ。

次々に現れる敵をなぎ倒し、ボスのところまで進んで行け！

ステージは市街地、高速道路、遊園地などさまざまな場所がある

ド派手な必殺技

各キャラはコマンド入力で必殺技を出すことが可能。しかしいつでも出せるわけではなく、パワーゲージを溜める必要がある。パワーゲージは動かないでいると溜まり、その値によって出せる技が違う。また、ライフゲージが少なく、パワーゲージが満タンのときに超必殺技を出すこともできるぞ。

全身から鋭いトゲを出す攻撃

炎をまとったソバット攻撃

超必殺技も

巨大なハリケーンを巻き起こし、敵に強烈なダメージを与える、主人公の必殺技

移植の可能性　編集部予想 ★★

PCエンジンには合わないかも

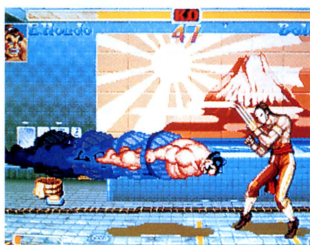
スーパーファミコンでは移植が決定している『電神魔傀』。PCエンジンでの移植の可能性を聞いたところ、とりあえず移植の予定はないとのことだった。現在発表しているPCエンジンでのソフトが女の子メインのゲーム中心だけにこのジャンルの移植はないかも。

移植の泉スペシャル
あの人気ソフトの移植の可能性は!?

PCエンジンのユーザーが求めている他機種の人気ゲーム。本誌では、これらの人気ゲームを「PCエンジンデータバンク」のコーナーで掲載し上位10位を出しているが、今回は「移植の泉」スペシャルと題し、その中から4本のゲームを選出。ゲームの紹介を交えながら、メーカーに移植の可能性について探ってみた。

スーパーストリートファイターⅡX

●メーカー名：カプコン　●機種：業務用

新しい4人の戦士を加えた前作がパワーアップして登場。今回の目玉は、なんと言っても超連続技「スーパーコンボ」だ。これはスーパーコンボゲージを満タンにし、特定のコマンドを入力することにより、一発逆転が可能な連続技を出せるというもの。スーパーコンボゲージは、必殺技を出したり、通常技を相手に当てると溜まる。

「スーパーコンボ」を出すと、キャラにシャドウが見える

移植の可能性　編集部予想 ★★

これからの動向は気になる

カプコンはPCエンジンに参入していない。そこで『〜ダッシュ』を移植したNECホームエレクトロニクスに移植の可能性について聞いたところ、今のところ予定はありませんとのことだった。しかし、この作品のこれからの動向について注目しているようだった。

サムライスピリッツ

●メーカー名：SNK　●機種：業務用（NEO・GEO）

今までの対戦格闘アクションにない“剣で斬る”という要素を盛り込み話題を呼んだ『サムライスピリッツ』。その斬新なシステムと個性的なキャラクタは、今でもユーザーのハートをつかんでいる。

動物を操った必殺技があるのもこのゲームの魅力の一つだ

移植の可能性　編集部予想 ★★

移植は可能だが…

3段階に拡大縮小をする『サムライスピリッツ』。移植されないのはハード的にキツイから？　そのあたりをハドソンに聞いたところ、ハード的に移植は可能だが、移植については未定とのこと。移植されないのは、作れないからではなく、複雑な理由があるからかも。

龍虎の拳2

●メーカー名：SNK　●機種：業務用（NEO・GEO）

ズームイン・ズームアウトのシステムが斬新だった『龍虎の拳』の続編。その魅力は、ストーリーモードで扱えるキャラクタが12人になったこと。その中には、前作で誘拐されたリョウの妹ユリもいる。気力・挑発といったシステムは、前作をそのまま継承している。もちろん、ボーナスステージでパワーアップする修行もあるぞ。

ストーリーモードは対戦前に、会話のシーンがあるのだ

移植の可能性　編集部予想 ★★★

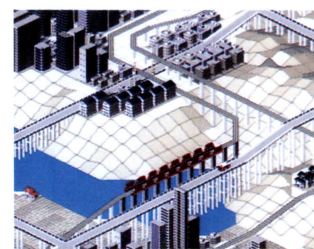
これからの盛り上がり!?

前作をほぼ完全な形で移植したハドソン。『龍虎の拳2』は、キャラクタの数は増えたものの、システム面はほぼ同じであることから移植は可能。ハドソンは移植予定はないとのことだが、移植の人気が高いソフトだけに、これからの盛り上がり次第ではないだろうか。

A.Ⅳ.

●メーカー名：アートディンク　●機種：パソコン

鉄道経営シミュレーションの名作『A列車で行こう』シリーズの最新作。プレイヤーは鉄道会社の経営者になり、交通網を作り上げ、街を発展させていく。このゲームは、エンディングというものがなく、街をどのように作り上げるかはプレイヤー次第となる。

今回の最大の特徴は、これまでのシリーズになかった高さの概念が取り入れられたこと。これにより自由に線路を敷けるようになった。また、各駅停車の車両から特急用車両まで30種類、貨物用も10種類と列車の種類も前作を大きく上回っている。それ以外にも、列車の補助的な役割を果たすバスを走らせることができるようになっているなど、前作にはない新しい要素がたくさん盛り込まれている。もちろん前作で好評だった、季節によりグラフィックが変わるシステムはそのまま継承されている。

このゲームは最終的な目的は用意されていないが、やっぱり大都市を作ってみたいものだね

移植の可能性　編集部予想 ★

移植は不可能

前作を完全移植したアートディンクに『A．Ⅳ．』の移植の可能性について聞いたところ、データ量が膨大なため、移植はムリとのことだった。移植できないことはないが、列車の移動スピードなどの処理が極端に遅くなり、スムーズに遊ぶことができないようだ。

ウルテク…

UL-TECH Wonder-Land

どうじゃ！　ワシの華麗なシュートは。我ながらほれぼれするわい。シュートシーンのようにエキサイティングなウルテク6本を教えるぞ。

技のランク

ウルテクのランクは、読者諸君が送ってきたウルテクのビックリ度を判断し、決定している。ランクによって1～5の点数をつけてるぞ。1点につき2000円、最高で10000円の賞金を出しているぞ。

デバグモードってなに？

CAL Ⅲ　完結編

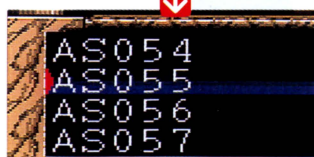
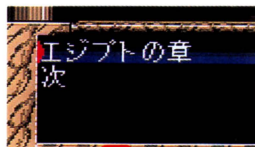
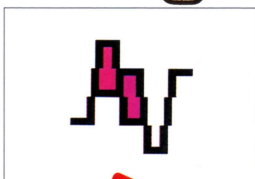
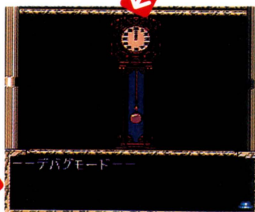
東京都 平山東春

好きなシーンからゲームをプレイできるウルテクだ。ゲームを起動して、メーカーのロゴが表示されたら、いずれかのボタンを押し続ける。押すボタンは、Ⅰ、Ⅱ、ラン、セレクト、方向キーのどれでもかまわない。すると、「デバグモード」画面が現れる。ここでは、プレイしたい章とシーンを選択することができる。なお、このウルテクを実行すると、ファイルの1番に自動的にセーブされてしまう。大切なデータを消してしまうことがないように注意しよう。

この画面で、下記の操作をしよう

いずれかのボタンを押し続ける

すると、こんな画面が現れる。ん、デバグ？

まず、プレイしたい章を選ぶ

続いて、シーンを選択する。シーンは番号で区分されている

選んだ場面から始まる。それにしてもこの野盗、どこかで見たような

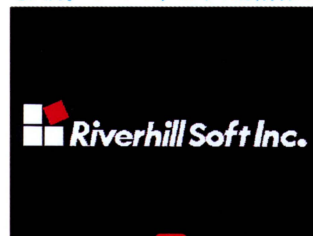
ビジュアルセレクト

プリンセス・ミネルバ

佐賀県 熊谷博

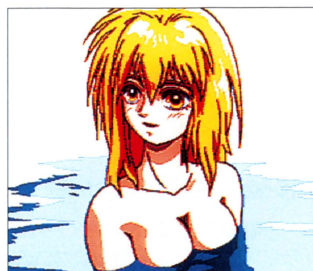
メーカーのロゴの表示中に、左、右、左、右、Ⅱ、Ⅰ、ラン、Ⅱ、Ⅰ、セレクトの順に押してみよう。「おっけーある！」と声がして、ビジュアルセレクト画面が現れる。見たいシーンにカーソルを合わせ、Ⅰ、セレクト、ランのいずれかを押すとビジュアルが始まる。また、ビジュアル中にⅡを押すと、ビジュアルセレクト画面に戻れる。

ロゴの表示中に、下記のコマンドを入力。ミズノの声がすれば成功だ

Riverhill Soft Inc.

左、右、左、右、Ⅱ、Ⅰ、ラン、Ⅱ、Ⅰ、セレクトの順に押す

Select（←→：ページ）
》美少女剣士　見参！
炎のMorphing
プレンジョンとの対決
ダイナスターのおしおき？
キューティー仮面　心得の条
わしの負けじゃぁぁ
おまえはハエかっ！？
トゥアのパワーUP

メニューの中から見たいビジュアルを選ぼう

お気に入りのビジュアルを見よう

女の子たちのおフロシーンも、ちゃんと用意されているぞ

イラスト／等々力　充

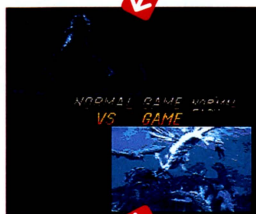
戦わずして全キャラ選択

ゴジラ　爆闘烈伝

栃木県
伊藤博士

ゴジラ、ラドン、アンギラス以外の怪獣は、ノーマルゲームで勝ち抜かないと、VSゲームでは使えない。しかし、いきなりすべての怪獣が選べるウルテクがあった。

まず、マルチタップにパッドを2個接続する。モードセレクト画面でVSゲームを選び、1Pパッドの左上とⅠとⅡ、2Pパッドの右下とセレクトとランを押し続けよう。全怪獣が使用可能になる。

マルチタップに、パッドを2個接続する

VSゲームを選んだら、下記の操作をする

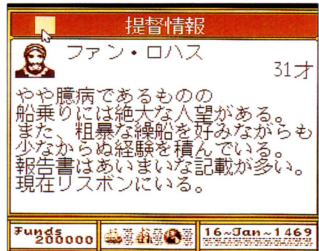
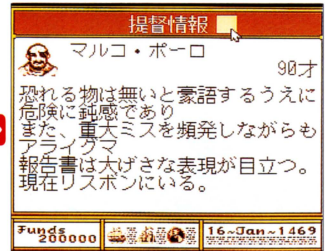
1Pパッドの左上とⅠとⅡ、2Pパッドの右下とセレクトとランを同時に押し続ける

すばらしいことに、全キャラが選択可能になる

提督情報を変えられる

THE ATLAS ルネッサンス ボイジャー

奈良県
森川桂一

提督情報画面の上に、矢印を重ねると色が変わる部分がある。そこをクリックしてみよう。クリックするたびに提督情報の内容を変えることができる。変えられるのは名、姓、顔（上半分、下半分）、プロフィール（1行目～5行目）、年齢となっている。

提督情報画面の上の方で色が変わる部分をクリックしてみると…

内容を変えられる。写真のように、ワケの分からない内容にもできるぞ

隠し画面出現

プリンセス・ミネルバ

石川県
途中茶

ゲームをクリアして、エンディングを最後まで見る。「Ｆｉｎ」と表示されたら、そのまま約10分間待つ。すると、画面が切り替わり、ミネルバの隠し画面が現れる。

エンディング終了後約10分間待つ

ミネルバの決めポーズが現れる

高速モード

ゴジラ　爆闘烈伝

静岡県
加藤崇

タイトル画面で、右上とⅡを押しながら、ランを押し続ける。モード選択画面のゴジラの声が、通常よりカン高くなれば成功だ。さらにその画面で、セレクトを押しながら上、右、上、右、上、右、Ⅱの順に押す。このコマンドは、4秒以内に入力を終えること。画面の右上に四角いマークが現れたら、ゲームを始めよう。キャラの動きが通常より速くなる、高速モードが楽しめる。

タイトル画面で下記の操作をする

右上とⅡを押しながらランを押し続ける

ゴジラの声がカン高くなったらコマンド入力

セレクトを押しながら、上、右、上、右、上、右、Ⅱの順に押す

成功すると、画面右上に四角いマークが現れる

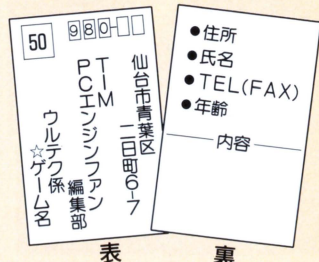
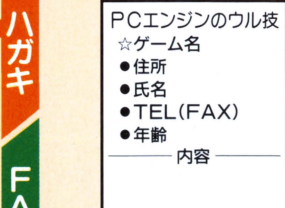
キャラがスピードアップ。闘いもより熱くなる

UL-TECH 募集

マニュアルや他誌に掲載されていない、未発表のウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送って欲しい。FAXは24時間、いつでもOKだ。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印で、FAXは送信時間でチェックして、一番早く送ってくれた人を採用するぞ。採用者には、ウルテクのランクによって、2000円～10000円の謝礼を進呈しているので、どしどし応募してくれ。

ウルテク あて先

〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PCエンジンファン編集部
ウルテク係

PCエンジンのウル技
☆ゲーム名
●住所
●氏名
●TEL(FAX)
●年齢
内容

FAX番号 022(213)7535

ライアを巡る数奇な運命ここに完結

モンスターメーカー 神々の方舟（はこぶね）

GAME DATA
- ●メーカー名：NECアベニュー
- ●媒体：スーパーCD-ROM²専用
- ●発売予定日：未定
- ●予定価格：未定
- ●継続機能：バックアップメモリ
- ●その他：なし
- ●開発状況：40%（4月14日現在）

ついに正式タイトルが決定した『モンスターメーカー』シリーズ第2作。複雑な運命の糸が絡み合いながらも、未完のまま終わってしまう前作『〜闇の竜騎士』からの完全な続編となる。ただし前作で不評だった部分の反省をふまえ、新たなシステムなどを導入。単なる続編にはとどまらない内容を目指して、開発が進められている。

前作からのデータ転送が可能になった

この『〜神々の方舟』には、前作をクリアした状態のパーティのデータを、そのまま転送することができる。前作で苦労してレベルを上げたキャラや、合体させて強化したモンスターなどを、そのまま持ちこして遊べるというわけ。また、前作をプレイしていない人にも、データ面での独自の救済システムを検討しているとのことだ。

↑やっぱり自分の育てたキャラでプレイしたほうがおもしろいもんね

↑物語は前作のラストからそのままつながっている。そのときのデータをそのまま持ち越せるというわけだ

マスターシステムの進化形「エルサハラの声」

プレイヤー救済措置であるマスターシステムを劇的に変化させたものが「エルサハラの声」だ。前作をクリアできなかった人のための、画期的な救済システムなのだ。具体的に言うと、前作のセーブ箇所に対応して、武器や防具、魔法やモンスターなどの救済アイテムが与えられる。いたれりつくせりの親切システムなのだ。

↑エルサハラとは前作のゲーム中に登場した人物名。その正体は…？

マン・マシン・インターフェイスも大幅改良

マン・マシン・インターフェイスとは、前作で導入されていた、プレイヤーの立場に立った分かりやすい操作系概念のこと。武器やアイテムなどの受け渡しなどで、その効果がはっきりと現れるものだ。ユーザーが快適に遊べるように他のRPGを研究して組み込まれたものだったが、必ずしも狙いどおりの効果は得られなかった。今回はその不満点を中心に大幅なバージョンアップがなされる。

戦闘

戦闘ではキャラのアクションなどの視覚的効果がさらにハデになる。マン・マシン・インターフェイスに関しては、細かな点がいくつかマイナーチェンジされる予定。例としては、仲間モンスターの召喚と応戦が1ターン内で同時にできること、などが挙げられる。

↑オートモードもかしこくなる

ショップ

前作でのショップでの買い物は持ち物の確認が同時にできないなど、若干不親切な点があった。今回はショップの主人が確認してくれるなどの改良がなされている。ちなみに前作では傭兵に装備をさせることはできなかったが、今回は可能になっているぞ。

↑ショップでの買い物が簡単に

物語は『〜闇の竜騎士』からそのまま続く

前作のラストでは、ライアたちが絶体絶命のピンチに陥ってしまう。『〜神々の方舟』は、この直後から物語が展開していく。前作のクリアデータがバックアップメモリに残っていれば、そのデータをそのまま生かして始めることができるぞ。なんとかピンチを切り抜けたライアたちは、ドワーフの村、ストンカへとたどりつく。

前作のラストでは、モンタズナのワナにはめられてしまう

ストンカの村

ストンカは、ソルレンド大陸の最南端に位置する小さな村。この村の中心部には、伝説のドワーフ、ゴルボワが使っていたというホーリーアクスが祭られていた。しかしライアたちが村を訪れた直後、ホーリーアクスが消失し、ライアたちに疑いがかけられてしまう。ライアたちは汚名を返上するために真犯人探しに乗り出すが、そのすえに見たものは…？

ドワーフ「ほお、あんたたちいい時に来なすったね。明日はこのストンカあげてのお祭りだて。」

聞くところによると、明日は村をあげてのお祭りだという

ドワーフ「そう、これがゴルボワ様の斧よ。で、実はこの斧が刺さってる石が化物のなれの果てなんですって。」

村の中央にまつられているあのオノは、もしかして伝説の…？

ディアーネ「するとあれが蘇った怪物ってわけか？！
加勢しなきゃ。

村はずれの洞くつで、ドワーフのニムレムとダークユニコーンが死闘！

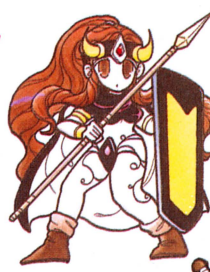
伝説のオノ、ホーリーアクスだッ!?

鬼に金棒、ディアーネにホーリーアクス。これさえ手に入ればコワイものはない！　と思うぞ、たぶん

人気の九月姫キャラが傭兵として続々登場

お金次第でパーティの仲間になって、いっしょに戦ってくれる傭兵。前作ではメアリとラクーナの2人だけだったが、今回は人気の九月姫キャラが多数登場する。前作で登場しそこねたアルシャルクはもちろん、リンク、ミリエーヌなどおなじみのキャラがあちこちで登場するのだ。九月姫ファンにはたまらないかも。

5人の基本パーティプラス、強力な傭兵で戦闘力UPまちがいなし

タムローン
ギャンブルを愛するさすらいの剣士。とある事情でお尋ね者になっている

ミリエーヌ
カゲキで無防備なヨロイをまとっている女戦士。見かけによらず力持ちなので頼りになる

リンク
大魔術師カンダウルフの一番弟子。アイス系の魔法では右に出るものはいない

チチーナ
前作ではザムザン城でちょっと顔を見せたキャラ。ヤリを武器に暴れまわってくれる

豪華プレゼント付き!!

『モンスターメーカー神々の方舟』発売日予想クイズ

発売予定日の変動の激しさには定評のあった前作。今回は無謀にも『〜神々の方舟』の発売日予想クイズを実施します。正解者1名にはNECアベニューの提供により、豪華プレゼントを進呈／

応募方法はハガキに発売予想日（○年△月×日まで細かく）と、住所、氏名、年齢、そしてNECアベニューへの意見や希望を添えて、右のあて先まで。応募は1人1枚に限らせていただきます。締め切りは5月29日の消印有効。当選発表は『〜神々の方舟』発売後の本誌誌上で行います。なお正解者多数の場合は、抽選によって当選者を決定させていただきます。

正解者1名
NECアベニューの『M・M（モンスターメーカー）』グッズをフルセットでプレゼント

・ソフト『闇の竜騎士』『〜神々の方舟』
・音楽CD2枚セット
・スタッフジャンパー
・テレカ　・ポスター

〒105 東京都港区新橋4−10−7
TIM　PCエンジンファン
「M・M2発売日予想クイズ」係

参考意見（敬称略）

予想者	予想日	コメント
NECアベニュー プロデューサー 多部田俊雄氏の予想	'94年10月14日	少々の余裕も考慮しました。ところでこの日は何の日でしょう？　正解者10名にテレカをプレゼント／
NECアベニュー 広報 本明律子氏の予想	'94年9月16日	メインプログラマーさんの話では、かなり早めに完成するとのこと。私は信じて疑いません…。
PCエンジンファン 編集部の予想	'95年3月31日	ビジュアルの描き直しを計算に入れると、少なくともこのくらいは…。なんたって九月姫キャラだしね

パソコン版をボリュームアップ

電脳天使 デジタルアンジュ

GAME DATA
- ●メーカー名：徳間書店インターメディア
- ●媒体：スーパーCD-ROM²専用
- ●発売予定日：未定
- ●予定価格：未定
- ●継続機能：バックアップメモリ
- ●その他：なし
- ●開発状況：20％（4月15日現在）

GAMEテクノポリスブランドから発売されたパソコン版の移植となるアドベンチャー『電脳天使デジタルアンジュ』。今回はPCエンジン版の画面を公開しよう。

PCエンジン版では画面構成の変更やシナリオの追加など、大幅にリニューアルされる予定だ。

ビジュアル画面を初公開

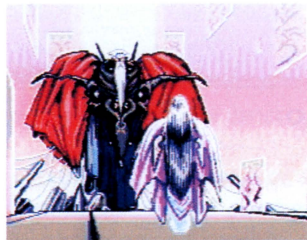
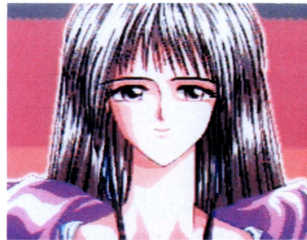
今回紹介するのは、先行して開発が進められているビジュアル画面。現在急ピッチで作成中だ。

アドベンチャー部分については、基本システムの構成は出来ているとのこと。パソコン版は各種のコマンドを選択しながら進めていくアドベンチャーだった。PCエンジン版でもその部分に変更はないが、ビジュアル画面のサイズを大きくするために、画面構成やコマンドの入力方法が変更される。

⬆主人公の英貴也（はなぶさたかや）。高校2年生で下宿館の管理人兼家主

⬆天使4姉妹の3女エインデベル。オープニングシーンの1カットだ

オリジナルストーリーを追加

PCエンジン版には、パソコン版ストーリーの数年後という設定のオリジナルシナリオが追加される。さらにパソコン版のシナリオも、天使たちの前世を描いた部分がボリュームアップされる。またパソコン版にはバッドエンディングが存在したが、PCエンジン版でも、オリジナルシナリオに進めないエンディングが用意される。

⬆ボリュームアップされる前世部分

⬆天使4姉妹の長女クレアリデル

⬆このゲームのヒロイン、天使4姉妹の次女フォルシーニア。主人公の貴也を守るのが彼女の使命だ

木村明広が描くビジュアルが魅力

アルナムの牙 獣族十二神徒伝説

GAME DATA
- ●メーカー名：ライトスタッフ
- ●媒体：スーパーCD-ROM²専用
- ●発売予定日：未定
- ●予定価格：未定
- ●継続機能：バックアップメモリ
- ●その他：なし
- ●開発状況：40％（4月15日現在）

ライトスタッフの新作『アルナムの牙〜』は、『エメラルド ドラゴン』のキャラデザインを手掛けた木村明広氏の原案によるRPG。

この作品では木村氏が世界観の設定などゲーム全体を監修している。現在はシステム部分を中心に開発が進んでいるとのことだ。

⬆木村氏の手による美しいビジュアルシーンは、この作品でも健在だ

⬆迫力あるタッチが魅力となっている。このシーンはオープニング部分

メインキャラは獣族の戦士

このゲームに登場するメインキャラは総勢12人。もちろんキャラデザインは木村氏が担当している。

彼らは、その全員が獣に変化することができる「獣族」という設定となっている。この設定はゲーム中でも生かされており、戦闘時には、獣化することで特殊な能力を使うことができるようになるのだ。また身体の一部分を獣化することもできる。今回は獣化したキャラのイラストを紹介しよう。

ケンプ
⬆このゲームの主人公ケンプ。獣化すると犬になるジュツ族に属している青年だ

シャッコ
⬆獣化すると虎になるというイン族に属しているシャッコ。いかにも強そうだ

アクションシーンの画面を公開
ぽっぷるメイル

GAME DATA
- ●メーカー名：NECホームエレクトロニクス
- ●媒体：スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
- ●発売予定日：未定
- ●予定価格：6800円
- ●継続機能：バックアップメモリ
- ●その他：なし
- ●開発状況：70％（4月18日現在）

『ぽっぷるメイル』は日本ファルコムの人気パソコンゲームからの移植となるアクションRPG。今回は、初公開となるアクションシーンの画面を紹介しよう。ゲームはすでにプレイできる状態になっている。7月の発売を目指して開発は順調に進んでいるようだ。

戦闘方式はパソコン版を継承

アクション部分はパソコン版をほぼ継承しているが、キャラクタのアクションパターンが大幅に増えている。戦闘方式は、基本的には体当たり式。武器やアイテムなどによっても変化する。ステージはパソコン版の5ステージにオリジナルステージを加えた全8面。PCエンジン版オリジナルのアイテムや敵キャラなども登場する。

パソコン版に忠実な移植となっているPCエンジン版のアクション

ゲーム途中にこのようにキャラが登場、会話などをすることもある

オリジナルのビジュアルを挿入

ビジュアルシーンはキャラデザインの段階から完全にオリジナルとなっている。オープニング、エンディング及び中間ビジュアルが大幅に追加される。今回はオープニングのビジュアルを紹介しよう。

物語の主人公は、金品に目のない賞金稼ぎのメイル。ある日宝石商から依頼を受け、マリオネット強盗団の首領ナッツ・クラッカーを追うが、まんまと逃げられる。途方にくれたメイルは、次の獲物に200万の賞金首マテリアル・ホルンを選ぶのだったが…。

宝石商を相手に依頼の報酬を交渉するメイル。お金にはガメツイのだ

ナッツ・クラッカーにまんまと逃げられ途方に暮れてしまうメイル

PCエンジン版メイルはキャラデザインを一新。カワイクなったよね

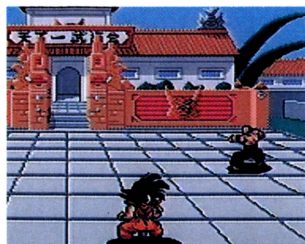
バンダイ参入第一弾タイトル！
ドラゴンボールZ

GAME DATA
- ●メーカー名：バンダイ
- ●媒体：スーパーCD-ROM²専用
- ●発売予定日：8月
- ●予定価格：未定
- ●継続機能：未定
- ●その他：なし
- ●開発状況：40％（4月15日現在）

バンダイがPCエンジンに参入を決定。第一弾ソフトとして『ドラゴンボールZ』を発表した。ファミコンで発売されカードバトルで話題となったゲームだが、PCエンジン版はまったく内容を変え、オリジナルとなる。それでは現在分かっている情報をお伝えしよう。

移植ではなくほとんどオリジナル

今ではスーパーファミコンの対戦型アクションとして定着している『ドラゴンボール』シリーズ。ファミコン時代から、さまざまにその内容を変化させてきた。

PCエンジン版でも内容を一新。バンダイによれば「プレイングアニメーション」という新ジャンルのゲームになるとのことだ。

おなじみの天下一武闘会の会場だ

演出面を強化したシステム

ゲームの詳しい内容についてはまだ公開されていない。現在言えるのは、単なるアクションゲームではないということ。演出面を強化したシステムが「プレイングアニメーション」と表現されている。

ストーリーは孫悟飯と悟天の兄弟が父親である孫悟空の活躍を追っていくというもの。それぞれの時代がバトルステージとなる。

悟空と戦う登場キャラは、天津飯、ピッコロ大魔王など総勢8人の予定だ

8月の発売を目指して制作中

美少女戦士セーラームーン

GAME DATA

- ●メーカー名：バンプレスト
- ●媒体：スーパーCD-ROM²専用
- ●発売予定日：8月
- ●予定価格：8800円
- ●継続機能：バックアップメモリ
- ●その他：なし
- ●開発状況：40%（4月15日現在）

しばらく新情報のなかった『〜セーラームーン』だが、今回は画面構成変更後、正式に決定したレイアウトの新画面を公開しよう。

以前紹介した開発途中の画面ではバックが黒かったが、そこにパターンが入り、またメッセージウインドウも一部変更されている。

アドベンチャー部分の開発が先行

現在開発が進められているのはアドベンチャー部分のシステム。すでに何度か画面写真は公開されているが、まだゲームとして組み上がっていないということだ。

今回発表された8月の発売を目指して、今後も開発が急ピッチで進められていく予定だ。

⬆バックにパターンが入りぐっと華やかになったアドベンチャー画面

⬆メッセージウインドウの横にキャラの顔のグラフィックが移動した

オリジナルストーリーの序盤を紹介

ストーリーはTVアニメの設定をもとにしたオリジナルの内容。

アニメでセーラー戦士たちの敵となったダークキングダム。その四天王の一人、死んだはずのネフライトがゲーム序盤から登場し、ダークキングダムの復活を告げる。このネフライトと、主人公月野うさぎの親友なるちゃんとのラブストーリーが物語の中心となる。

⬆倒したハズのクインベリルが復活。PCエンジン版オリジナル部分だ

⬆ダークキングダム四天王の一人、ネフライトも復活！

異色のパソコンRPGが登場！

ルナティック・ドーン

GAME DATA

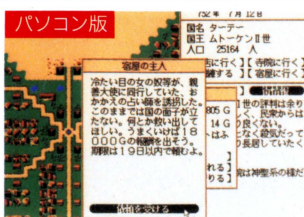
- ●メーカー名：アートディンク
- ●媒体：スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
- ●発売予定日：12月
- ●予定価格：未定
- ●継続機能：未定
- ●その他：なし
- ●開発状況：0%（4月15日現在）

アートディンクから発表された新作はパソコンからの移植となるRPG『ルナティック・ドーン』。

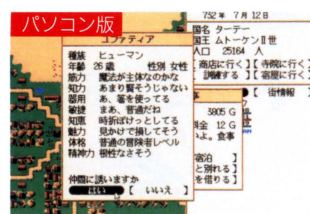
最大の特徴は、決まったストーリーがなく、すべての行動がプレイヤーの自由となっている点。また広大なマップや4000以上の街などの膨大なデータを持っている。

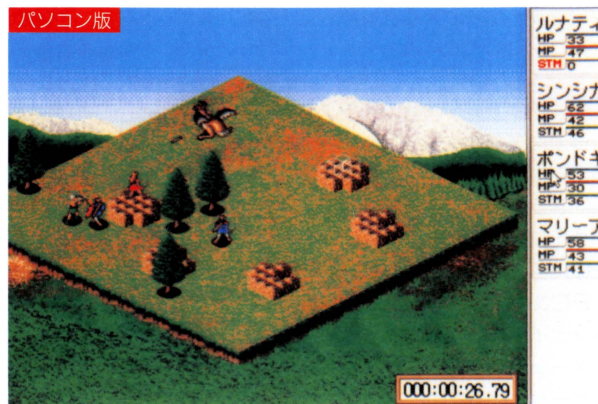
極めて自由度の高いシステムが特徴

このゲームにはプレイの目的やゲームクリアの条件といったものが存在しない。プレイヤーは、さまざまなクエスト（依頼）を引き受けることでゲームを進めていく。

パソコン版は膨大な量のセーブデータも特徴のひとつだった。PCエンジン版の仕様はまだ決定していないが、なんらかの変更を加える必要があるということだ。

⬆クエストを選んで引き受けることでゲームを進めていく。いつまでもプレイできるようにデータは膨大だ

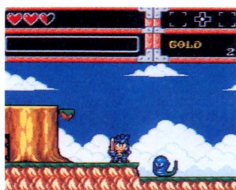
プレイヤーの行動により物語が作られる

パソコン版に用意されたクエストの数は500を超えるという。プレイヤーは引き受けるクエストを選び、必要な装備や人数を集めて挑んでいく。また自分の能力や技術を鍛えることもできる。クエストを次々に達成していくことで、この世界の住人として、自分なりの物語を作り上げていくのだ。

⬆クエストを達成するためには仲間や装備、アイテムなどの調達も必要

⬆フィールドやダンジョンではモンスターとの戦闘もある。1人で戦うのはかなりツライぞ

新作発売カレンダー

●記号のみかた●
■…Huカード
●…CD-ROM²
○…スーパーCD-ROM²
◐…スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
Ⓐ…アーケードカード専用
◎…LD-ROM²
▼…ハードウエア及び周辺機器
未…媒体未定
★メーカー名／予定価格(税別)

5月

20日 ○超英雄伝説ダイナスティックヒーロー ★ハドソン／6800円

虫たちが主人公というコミカルなふん囲気のアクションゲーム。敵はハ虫類のトカゲ族だ。ストーリー性や謎解きなどのRPG風な演出もある。操作はシンプルで難易度も低め。装備やアイテムによって自キャラをパワーアップすることもできる。

27日 ○ときめきメモリアル ★コナミ／8800円

3年間の高校生活を通じて、女のコとの恋愛を楽しむシミュレーション。自分を鍛えてお目当ての女のコをデートに誘う。最終的には好意を告白されるのが目標だ。登場する女のコたちはいずれも個性的。盛りだくさんのイベントも特徴の一つだ。

30日 PC Engine FAN 7月号発売！

6月

4日 Ⓐワールドヒーローズ2 ★ハドソン／6900円
10日 ○コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 突入編 ★日本テレネット／7600円
17日 ○KO世紀ビースト三獣士 ガイア復活 完結編 ★パック・イン・ビデオ／8800円
17日 ○ザ・プロ野球SUPER'94 ★インテック／7200円
17日 ○天地を喰らう ★NECアベニュー／7800円
17日 ◐ブランディッシュ ★NECホームエレクトロニクス／7800円
24日 Ⓐマッドストーカー フルメタルフォース ★NECホームエレクトロニクス／5800円
下旬 ○ドラゴンナイトIII ★NECアベニュー／7800円
予定 ◎ザッピングテレビ 殺意 ★パイオニアLDC／未定
予定 ◎3D MUSEUM ★パイオニア／13000円(税込)
予定 ○聖戦士伝承 雀卓の騎士 ★日本物産／未定
予定 ○ドラゴンハーフ ★マイクロキャビン／未定

7月

15日 ◐栄冠は君に ★アートディンク／9800円
15日 ○チキチキボーイズ ★NECアベニュー／4800円
29日 ○ネオ・ネクタリス ★ハドソン／6800円
中旬 Ⓐストライダー飛竜 ★NECアベニュー／6000円
予定 ○アドヴァンストV.G.(仮称) ★テイジイエル販売／未定
予定 ○アルシャーク ★ビクターエンタテインメント／8800円
予定 ○GS美神 ★バンプレスト／8800円
予定 ◐3×3EYES 三只眼變成 ★NECホームエレクトロニクス／未定
予定 ◐誕生 デビュー ★NECアベニュー／7800円
予定 ◐バスティール2 ★ヒューマン／未定
予定 ◐ぽっぷるメイル ★NECホームエレクトロニクス／6800円
予定 ○女神天国 ★NECホームエレクトロニクス／未定
予定 ○YAWARA／2 ★ソフィックス／未定

8月以降

8月 ○ドラゴンボールZ ★バンダイ／未定
8月 ○美少女戦士セーラームーン ★バンプレスト／8800円
9月 ○とらべら～ず/ 伝説をぶっとばせ ★ビクターエンタテインメント／8800円
12月 ㊍ルナティック・ドーン ★アートディンク／未定

発売日未定

○断層都市ストレイロード ★アイ・ジー・エス／8900円
○アンジェラス2 ホーリーナイト ★アスミック／未定
○姐 ★NECアベニュー／未定
○クイズアベニュー3 ★NECアベニュー／未定
○スペースファンタジーゾーン ★NECアベニュー／4800円
○バステッド ★NECアベニュー／未定
○魔導物語1(仮称) ★NECアベニュー／未定
○魔導物語2(仮称) ★NECアベニュー／未定
○魔導物語3(仮称) ★NECアベニュー／未定
○モンスターメーカー 神々の方舟 ★NECアベニュー／未定
○レニーブラスター ★NECアベニュー／未定
○サークIII ★NECホームエレクトロニクス／未定
○ミサイルファイター(仮称) ★NECホームエレクトロニクス／未定
○サイレントメビウス ★角川書店／未定
○卒業写真／美姫(仮称) ★ココナッツジャパン／未定
■アドベンチャー オブ マミーヘッド ★タイトー／未定
●芸者ウォーリアーズ ★タイトー／未定
○電脳天使 デジタルアンジュ ★徳間書店インターメディア／未定
○スーパーリアル麻雀PII・PIII カスタム ★ナグザット／未定
○もってけたまご ★ナグザット／未定
○愛・超兄貴 ★日本コンピュータシステム／未定
○コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 激闘編 ★日本テレネット／未定
○魔法の少女シルキーリップ 三人の女王候補 ★日本テレネット／未定
◎GOKU ★パイオニア／未定
◎MELON BRAINS ★パイオニア／未定
Ⓐ餓狼伝説SPECIAL ★ハドソン／未定
○銀河お嬢様伝説ユナ2 ★ハドソン／未定
○空想科学世界ガリバー(仮称) ★ハドソン／未定
Ⓐ天外魔境III ★ハドソン／未定
○ハイパーウォーズ ★ハドソン／未定
○ブラッドギア ★ハドソン／未定
○ロードス島戦記2 ★ハドソン／未定
■ダイノフォース ★ユニポスト／未定
○アルナムの牙 獣族十二神徒伝説 ★ライトスタッフ／未定
○ブルーフォレスト物語(仮称) ★ライトスタッフ／未定
○スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争 ★レイ・フォース／未定
㊍カブキ伝X ★未定／未定

◉最新はみ出し情報◉

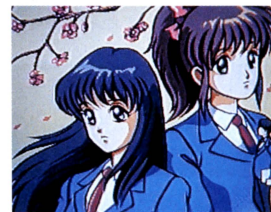
●月刊Vジャンプ誌上で情報が公開中の『カブキ伝X』。正式発表はまだだが企画は確かに動いているようだ。『天外』のキャラが登場する対戦型アクションとのこと。

●テンゲンから発売が予定されていた『OFF THE WALL』『ピーターパックラット』『マーブルマッドネス』『マジカルパズル・ポピルズ』の4タイトルが、都合により発売中止となった。

●ココナッツジャパンの『卒業写真／美姫』。今回は『卒業写真』のビジュアル画面を初公開しよう。

●最後に再販の情報。『ぷよぷよCD』は5月13日で価格は5600円。また『天の声バンク』が4月28日に再販されている。価格は3880円。

◐『卒業写真～』より

楽園を、取り戻せ。

これは、ただ闘うだけ、ただ撃ちまくるだけのアクションじゃない。アイテムや情報を集めて謎を解き、魔法を使ってド派手に闘い、パズルチックなトラップを抜け…。とにかく、ひとつのゲームでいろいろ楽しめちゃう、ぜいたくなアクション・ゲームなのだ。さらに、アクションならではのスピード感はもちろん、カラフルで超ビューティフルなグラフィックや、ユニークなキャラクターなどなど、まさにオモシロサ満載のよくばりアクション。1度プレイしたら、もうやめられない!

愉快・痛

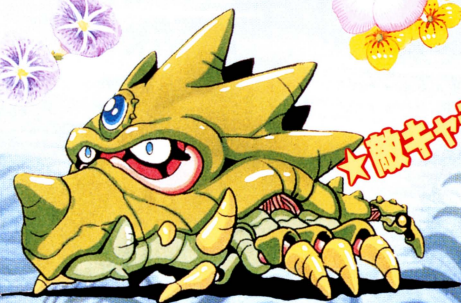
これぞ、よくばり

★ユニークな昆虫キャラが大活躍!

★スピーディ&スリリングなアクション!

★目を見はる、超カラフル・ワールド!

HUDSON GROUP HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

超英雄伝説
ダイナスティックヒーロー
SUPER CD·ROM² SYSTEM
5月20日発売・価格¥6,800(税別)
★超・盛り上がる、迫力のサウンド!
CMやプロモーションビデオの他、中森明菜や吉川晃司のアルバム・プロデュース、映画「遠い海からきたCoo」の音楽監督など、幅広い活躍で知られるニック・ウッド氏がサウンドを担当。すでに「ゲートオブサンダー」でその実力は実証済みだが、今回のサウンドはもっとスゴイぞ。見どころだけではなく、聞きどころもいっぱいの「ダイナスティックヒーロー」なのダ。
快・壮快。
ブレンド・ゲーム。
★敵キャラは、愛嬌も手強さもたっぷり!
★ロープレやアドベンチャーのオモシロサをミックス!
興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。
〈テレホンPCランド〉 ■札幌/011-814-9900 ■東京/03-3260-9901 ■名古屋/052-586-9900 ■大阪/ 06-251-9900 ■広島/082-814-9900 ■福 岡/092-713-9900
©1994 HUDSON SOFT
©1989 WESTONE

PC Engine FAN
1994年 JUNE 6月号
第3種郵便物認可
平成6年6月1日発行 第7巻第6号(通巻67号)
発行人/栃窪宏男 編集人/山森 尚
発行 徳間書店インターメディア(株) 〒105 東京都港区新橋4-10-7 問い合わせ/Tel.03(3459)8011(代) 編集/Tel.03(3578)8433 広告/Tel.03(3435)0062
発売 (株)徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 Tel.03(3433)6231(代)
特別定価590円
(本体573円)

T1013655060595

次号予告 「ときめきメモリアル」「コズミック・ファンタジー4」「ワールドヒーローズ2」ほか徹底攻略特集/超充実の7月号は5月30日発売。

雑誌 13655-6
印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan